SPECIJALNI MESEČNIK UNIVERZALNE RESNICE O NLP KROŽNIKIH, KARMAH, ASTRO, ETRU, ITD.

JOKER

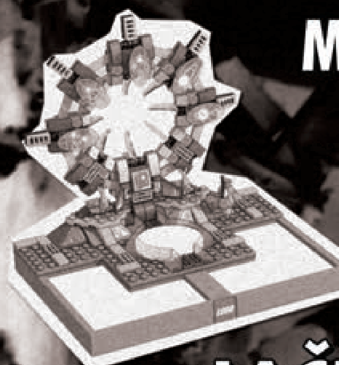
VIBRACIJA 272 - V MARSOVEM 2016 - 6,90 evra

XCOM2 ŠOK!

POTRJENO GEJSTVO: NEZEMLJANA STA OBJETA IN ISTOSPOLNA!

Kdo so glavni v Far Cry Primal?
Janezek: "Mamuti!". Mujko: "Sestru ti!"

MEDDIMENZIONALNI PORTAL RAZKRIVA: MOŽGANI NISO IZ MARGARINE!



LAČNI ŽIVIJO DLJE! NAM VLADA SOČIVJE?

VESELE URICE IN SPACE GAYLIENS



SUPER NOVA!

Hrano serviramo na letečih krožnikih

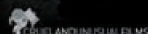
BATMAN proti SUPERMANU

ZORA PRAVICE

WARNER BROS. PICTURES predstavlja
produkcija podjetij ATLAS ENTERTAINMENT/CRUEL AND UNUSUAL režija ZACK SNYDER "BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE" BEN AFFLECK HENRY CAVILL AMY ADAMS
JESSIE EISENBERG DIANE LANE LAURENCE FISHBURNE JEREMY IRONS HOLLY HUNTER GAL GADOT strokovnjak za vizualne učinke JOHN "DJ" DES JARDIN glasba HANS ZIMMER in JUNKIE XL
koproducenti JIM ROWE GREGOR WILSON CURTIS KANEMOTO kostumi MICHAEL WILKINSON montaža DAVID BRENNER, ACE scenografija PATRICK TATOPOULOS direktor fotografije LARRY FONG, ASC
po likih založbe DC COMICS Batmana sta ustvarila BOB KANE in BILL FINGER Supermana sta ustvarila JERRY SIEGEL in JOE SHUSTER izvršni producenti CHRISTOPHER NOLAN EMMA THOMAS WESLEY COLLER GEOFF JOHNS DAVID S. GOYER
scenarij CHRIS TERRIO in DAVID S. GOYER producenta CHARLES ROVEN, p.g.a. DEBORAH SNYDER, p.g.a. režija ZACK SNYDER

V KINU OD 24. MARCA





#BATMANvSUPERMAN

TUDI V 3D

TM & © DC COMICS





Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 272
marec 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Vse podjetne turistične atrakcije poznajo vodilo 'exit through the giftshop'. Naj gre za naravno ali kulturno znamenitost, muzej ali tematski park, vselej je treba obiskovalce na koncu speljati skozi bazar s spominki. Snežne krogle, magnetki, figurice, knjige – ljudje na tujem pokupimo vso mogočo kramarijo, velikokrat prav v teh precenjenih štacunah. Lepši je navsezadnje spomin ob steklenem stolpiču s 123. nadstropja Burj Khalife ali z vrha Eifflovega turna, kot če si ga kupil od zamorca par ulic naprej. Zato mi je žal, da slovenski turistični delavci tudi v tem pogledu ne znajo dobro unovčiti naraščajočega števila inozemskih gostov. Ne vsi, kajpakda. Postonjčani so denimo prodajalno prebrisano postavili kar v jamo na odhodno postajo vlakca. A na vsak dober primer so trije slabi. Eden takih so Sečoveljske soline. Tam imajo zame največjo tovrstno prodajalno sploh, táko brez kiča z vseh vetrov, marveč s samo domačo solinsko robo od čokolade do kozmetike. A kaj, ko ne stoji v osrednjem muzejskem delu, marveč na neopaznem, zgrešljivem kraju. Slično nespretno umestitev trgovine sem nadalje zapazil na Ljubljanskem gradu. Tam je resda pri izhodu, vendar je umaknjena s poti in večina zakoraka z dvorišča skozi grajske duri, ne da bi jo sploh opazili. Prodajalka je ocenila, da jo obišče manj kot tretjina gostov.

Povod, da sem se lotil ubesedenja teh misli, pa so Škocjanske jame. Ta nenavadna igra narave, katere planetarno izjemnost je priznal Unesco, se je pri meni zapisala kot najbolj beden primer dodatne ponudbe. Tamkajšnji turist namreč le po pomoti stopi skozi brezizrazne duri na slepočrevnem hodniku v prodajalno. A tudi če ne, ne zamudi ničesar, saj je prostor majhen in ponudba ohrna. Namesto da bi Japoncem in Amerikancem prodajali krače pršuta, ustekleničeno kraško vodo in druge lokalnosti, je na policah uvožena geološka roba, ki nima veze z tamkajšnjim apnencem, netopirji in kapniki. Bodeča neža! In še ena za s selotejpom nalepljen, sprintan list papirja, ki opozarja na muzejčič. Znabiti je ob poletni sezoni kažipot bolj jasen, a to ni opravičilo. Obiskovalcev nas je bilo dovolj in vsi ostali so gladko odkorakali, le sam se zvedavo spustil po neoznačeni poti v klet. Tam me je pričakal majhen, a presenetljivo lep prikaz zgodovine jamarstva. Achievement unlocked.

Marsikdo je ob pisanju pomislil, da je turizem že tako premnožičen in preveč skomercializiran ter da ne gre čisto vsake znamenitosti kvariti s prodajo kičastih nabiralnikov za prah. Res je, ampak to je širša tema. Tu pa se osredotočam na nerodnost našega turizma. Vsi smo včasih turisti in skubijo nas, kamorkoli gremo. Zatorej bi lahko ob lastnih divotah brez slabe vesti iztržili več od prišlekov, ki večinoma prihajajo iz bogatejših dežel. Temu razmišljanju bom takoj privezal še eno idejo: kaj, če bi slovenskemu gostu računali nižje vstopnine? Navsezadnje sta kulturna in naravna dediščina last vseh nas. Mnogokod po svetu, naj gre za floridski Disneyland ali šrilanško slonjo sirotišnico, lokalec plača manj. Pri nas pa je konkreten finančni zalogaj že družinski obisk živalskega vrta (28 evrov), kaj šele Postonjske jame (76 evrov!!!). Spomnim se jugoslovanskih časov, ko so nam kasirali polovično cestnino. Tudi zdaj naj Nemec odšteje več. Oziroma mi manj. **LordFebo**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Na naslovnici so oni, ki prihajajo stalno. Eni nas pojedo, drugi zasužnjijo in tretji analno zlorabijo. (Nismo mislili Michaela Jacksona.)

Kar se zgodi v ifonu, ostane v ifonu

Zaradi filmov in domišljije imamo najbrž pretirano predstavo o mogočnosti špijonske tehnologije. V resnici specialci nimajo tablic, s katerimi se priključijo na vsako kamero, in mobilnikov z aplikacijo za odklepanje vrat, celo tistih z mehansko ključavnico. Obveščevalne agencije lahko sledijo marsičemu, a ne vsemu, kajti informacij je preobilo. Navsezadnje nam še čezoceanska letala izginejo v nepovrat, čeprav smo bili prepričani, da lahko sateliti preberejo še registrske tablice. Prav tako ne obstajajo čudodelni USB-ključki, ki obidejo vsa gesla, niti ne algoritmi za izostritev nerazločnih frisov, ki nato v sekundi primerjajo poteze z vsemi fotkami na svetu. In v avtobusni gneči mi nihče ne more suniti denarja s kreditne kartice tako, da mi na žep prisloni NFC-napravo.

Je pa res, da sami nehote pomagamo pri potencialnem nadzoru, saj neprestano puščamo digitalne sledi. Plačilo s plastiko, raba mobilnika, vpis v servis, celo polnjenje električnega avta – vse je nekje neizbrisno zabeleženo. Ko si z ljubico, bodi zatorej gotovinar, pusti teslo doma in izklopi lokacijsko zgodovino, ter ako želiš tekmecu v Call of Dutyju priklicati specialce na vrata, tega ne stori s svojim telefonom. Kdor ima maslo na glavi oziroma neiskrene namene, ga danes izda marsikaj, lahko že geografski ali časovni metapodatek ob poslani fotografiji. Digitalnost sodobnega življenja zato predstavlja neslutene možnosti za organe pregona hudodelcev, a obenem tudi mnoge nove izzive. Policaji lahko ob utemeljenem sumu zahtevajo vpogled v osebno napravo kogarkoli ali v dnevnike ponudnikov storitev. Preiskava računalnika je izenačena z brskanjem po papirjih in sodišča ne komplicirajo pri izdajanju nalogov.

Prejšnji mesec je na tem področju prišlo do edinstvenega primera, ki se bo ob takem ali drugačnem razpletu zapisal v zgodovino kot temelj za bodoče postopanje. FBI je med preiskavo ozadja decembrskega terorističnega streljanja v kalifornijskem San Bernardinu namreč pridobil iphone 5C enega od džihadistov. V njem bi znale biti ključne informacije o ozadju odgovornega za štirinajst nič krivih žrtev. Le da si z njim ne morejo kaj prida pomagati, saj je aparatus zaklenjen, deset nepravilnih vnosov šifre pa vsebino gladko pobriše. Sodobna oblika kripteksa, ki si ga je izmislil Dan Brown v Da Vincijevi šifri, torej. Narobna kombinacija v mehanični pripravi zdrobi ampulo oceta, ki uniči vsebovano papirnato sporočilo. Ker je pred telefonom ena najbolj vplivnih ameriških agencij očitno nemočna, so federalci prosili za pomoč Apple. Ti so na poziv odprli duri oblačne shrambe iCloud, ki praviloma hrani večino podatkov z mobilnika. Vsebina se ni izkazala za pretirano uporabno, kajti mohamedanec Farook je samodejno arhiviranje izklopil že pred meseci. Morebitni kontakti in podatki za druga zlodela so zatorej le v modrem ifonu.

Ob izidu modela 5C težav ne bi bilo. Toda Apple je predlani z iOSom 8 uvedel popolno enkripcijo vsebine. S tem se je odzval na prižvižgane dokumente od Agencije za nacionalno varnost (NSA), ki so razkrivali, da imata ameriška in britanska vlada način za vdor v vse mobitele, vključno z iphonom. Nova zaščita naj bi bila tako trdna, da niti proizvajalec sam ne bi imel več vstopa v zaklenjen aparat. Edward Snowden je tedaj potezo glasno pozdravil, medtem ko so jo vladni uradniki na vse pretege kritizirali, češ, da iphone s tem postaja orodje kriminalcev. Točnega varnostnega ukrepa v Cupertinu seveda niso razkrili, gre pa, vsaj pri novejših izvedenkah, za hardverski pristop. Vendar FBI zgodbici, da univerzalni ključ ne obstaja, ne verjame. Policija od Appla terja sodelovanje, sklicujoč se na dve stoletji star zakon, da je treba sodišču pomagati po najboljših močeh.

Tim Cook je nespodobno željo zavrnil. Po njegovem je edina možnost razvoj unikatnega operacijskega sistema z veliko varnostno luknjo, ki bi ga nato nekako porinili v telefon. A česa takega vprid obči varnosti uporabnikov ne kanijo storiti. V odprtem pismu je udejanjenje 'zadnjih vrat' po naročilu označil za nevaren presedan. Vlada bi lahko v prid državni varnosti zahteve le še stopnjevala in naslednjič terjala neoviran dostop do mikrofona ter kamere. S privolitvijo Biroju ne bi samo spodkopali zaupanja kupcev, marveč bi ustvarili močno orodje za vse totalitariste. Cook je primer slikovito ponazoril z izdelavo bolezni, kjer poti nazaj ne bi bilo. Da bi celoten postopek izvedli v njihovih prostorih in softver nato uničili, po njegovem ne predstavlja pretirane razlike, saj bi koda ostala v glavah razvijalcev. Poleg tega ima menda policija v posesti stotine zaenkrat opekastih iphonov od vseh sort kriminalcev, v katere bi takisto rada poškilila ...

In tako se je v Čezlužju pričelo javno podajanje žogice dvema velikanoma, kar je spočelo žolčno medijsko debato ter vsaj za nekaj dni preusmerilo pozornost s predvolilnega cirkusa. Je Applovo nasprotovanje sodnemu dekretu zgolj marketinški trik, zaradi katerega so morebiti ogrožena življenja Američanov? Tako meni FBI, ki proizvajalcu očita postavljanje tehnologije pred človeka in zasebnost mrtvega terorista pred dobrobit očetnjave. Razmišljanju je pritegnilo veliko politične struje, z bistro enovrstičnico "Kdo pa mislijo, da so?" tudi Trump. IT-panoga s presenetljivo izjemo Gatesa je kajpakda odločno zavzela drugi breg in če se v Silicijevi dolini pridušaš drugače, ti posolijo kofe v Starbucksu ali te ruknejo iz uberja. Slično razdeljen je narod, ki pa zavoljo obče nevednosti niti ne razume bistva spora.

Javno mnenje je izpadlo kakor pri Snowdenovi aferi pred leti. Ko novinarji po ulicah ameriških mest sprašujejo, če bi moral Apple v podporo boju proti terorizmu pomagati pri dostopu do telefona, seveda vsakdo prikima. Nepridipravom je vendarle treba slediti in prisluškovati, saj cilj posvečuje sredstva. Čim pa to pomeni le košček izgube lastne zasebnosti, vsi obrnejo ploščo. Pri gmajni so pač pofotkane genitalije in opolzka sporočila daleč pred domovinsko varnostjo. Apple igra na točno to struno, ko FBIju očita zahtevo po degradaciji zavarovanosti enega najbolj priljubljenih ameriških izdelkov. Medtem pa Obama na drugem koncu kritizira kitajsko vlado, ki želi izsiliti dostop do vseh računalnikov. Ampak dvoličnost je ameriška folklora, saj se še ni ohladil spomin na Snowdnova razkritja in NSAjev neslavni čip clipper, ki bi ga naj kot skrivne duri vdelovali v mobilnike. Celo gospa Merklova bi imela kakšno pripomniti na ta rovaš.

V Sloveniji bi okoli takega primera najbrž sklicali referendum, kar niti ne bi bila slaba možnost – v utopiji. Jedro problema je širše od Appla in FBIja ter se neposredno tika uporabnikov. Pri tem ne gre brez razumevanja sodobnega časa. Navsezadnje, kakšen je 'gospodarjev ključ', če ni niti vrat, kamoli ključavnice? Zato nedavne francoske grožnje, da bodo oglobili Apple za vsak telefon, v katerega žandarji ne bodo mogli vstopiti, izpadejo precej nespametne. Svoj komentar je pred zaključkom redakcije primaknil še kongres, ki je po petih urah zasliševanja FBIjevega šefa njegovo željo označil za jalovo. Znabiti oblastem na pomoč priskoči antivirusnik John McAfee, ki se je ponudil, da s svojo ekipo v treh tednih skreka mobilnik. Ker je razbitju Applove zaščite narasla vrednost, bo morda izziv sprejela še kakšna hekerska skupina, celo iz totalitarnega režima. Teoretiki zarot pa itak vedo, da NSA že ves čas poseduje ključ in da gre zgolj za izsiljevanje precedenčnega primera, ki bo oblastem olajšal delovanje v teh kriptiranih časih. Vsekakor se bo nadaljevanka vlekla še lep čas.

Od blizu gledano FBI opravlja poslanstvo, dočim Apple zagovarja svojo tehnologijo in načelnost. Enoznačnega odgovora ni in prav mogoče je, da imata oba akterja figo v žepu. Toda v širši sliki izpade, da zasebna firma ščiti pravice državljanov pred – državo. Bi vsekakor pričakovali, da je obratno. Za Evropejca ni nič manj nenavadno, da se medijska in javna polemika osredotočata na ta nesrečni modri ifon in na to, kdo lahko komu kaj gleda. Res je, da živimo skozi mobilnike, ampak ti niso morilsko orodje, polavtomatske puške AR-15 pa. Tako palico pogube Amerikanci dobijo laže kot mi svojčas iphone: za jurja jo legalno kupijo na netu. Ni čudno, da ima štirideset odstotkov njihovih gospodinjstev vsaj en kos strelnega orožja. Redki poznajo ali razumejo statistiko, ki našteje tristo tisoč žrtev ameriškega streljanja v zadnjih desetih letih. Od tega gre manj kot odstotek na rovaš 'terorizma'. Skupna točka vseh teh primerov niso zaklenjeni mobilniki. Niti ne igrice, muzika Marilyna Mansona in hamburgerji ...

David Tomšič

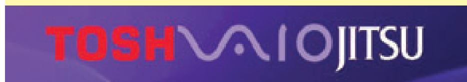


Lastniki iphona so torej brez skrbi, da bi kdorkoli nepovabljen uspel priti čez tale zaslon. Kaj pa, če bi imel strelec kakšen drug telefon? Bi bilo za policaje lažje, saj šele Android 6 privzeto kodira vsebino.



Displej na roki dobesedno
Pisali smo o digitalnih tatujih, poznamo pametne ure in kmalu nam bodo informacije podajali naočniki. Par Francozov pa je prišlo na še eno idejo, kako bi imeli dogajanje, podatke in ljudi vedno pri roki. Oziroma na roki. To ne bo (še) podkožna matrica, temveč zapestnica z miniaturnim svetlobnim topom, ki projicira sliko na podlaht. Zamisel so objavili že predlani, nakar so fehtali in fehtali ter očitno nafehtali dovolj, da so razvili zadovoljiv prototip. Cicret, kakor se projekt imenuje, je zapestni androidni računalniček, ki deluje samostojno ali v navezi s telefonom. Pikoprojektor na kožo riše 6-pačno sliko, po kateri je zaradi bližinskih senzorjev mogoče tipkati s prstom. O hardverskih karakteristikah ni znanega nič, kajti snovalci zdaj žicajo za serijsko proizvodnjo, ki naj bi stekla koncem leta. So pa napovedali ceno: 300 evrov. Onegaj je sicer zanimiv, toda njegova uporabnost je celo ob popolnem delovanju pod vprašajem. Tudi zavoljo obveznih kratkih rokavov.

Spojitev japonskih izdelovalcev pecejev



Japanska IT-branža je v precejšnjih težavah, saj jih ostali Daljnoazijci prehitevajo celo na lastnem dvorišču. Med drugim se to dogaja na področju notebookov. Čeprav jih na tamkajšnjem otočju izdelujejo kar tri fabrike, Vaio, Toshiba in Fujitsu, ima večinski delež kitajski Lenovo. Zato se je trojček odločil za spomladansko združitev v eno samo, zmagovalno firmo. Novega imena in emblema niso razkrili, večinski delež pa bo imel japonski industrijski sklad, ki je pred nekaj leti od Sonyja odkupil divizijo Vaio. So pa že vnaprej povedali, da bo osredotočenost na poslovni segment, ne na gamerske mašine.

Ultimativni NES-fetiš
Konzola NES oziroma nintendo entertainment system ni krojila slovenske igralske krajine, zato pa je v to posvečenost vpeljala toliko več Američanov. Zanje in za Britance prav letos praznuje tridesetletnico lansiranja (pri Japoncih je izšla leta 1985, na celinski Evropi 1987) in je za čezlužce to, kar sta za nas spectrum in C64. Številni so igralsko 'kariero' začeli prav s Super Mariom in Mega Manom, zato ni čudno, da so nekateri še zdaj čisto usekani nanjo. Kvadratkaste piksle in ostre piske puvaški oboževalci izkusijo denimo na lesenem ali kovinskem NESu s HDMI-izhodom. Nek uporabnik je v podobo NESovega joypada spremenil celo steno, s televizorjem kot dodanim zaslonom, spodaj pa dodal predalnik v obliki same konzole. Plošče je naredil na roko in jih nato nalepil ali privijačil na običajno kredenco. Čeprav je TV na rovaš estetike nameščen nekam visoko, ga skupnost zdaj časti, kar je bil itak namen izpričanega NES-fetišista.



Datum, cena za HTC vive

Navideznoresničnostno Oculusovo kukalo rift pride koncem tega meseca za 600 dolarjev plus davek v ZDA in 700 evrov v Evropi. To je veliko oziroma precej več, kot so neuradno obljubljali pred letom dni. Na barcelonskem mobilniškem sejmu pa je komercialni VR-naočnik oznanil še HTC. Kočno ime je vive in lansirali ga bodo 1. aprila, baje brez heca. Žal so Tajvanci na evropskem dogodku povedali le ameriško ceno: 800 dolarjev brez davka. To pomeni, da bo pri nas zadeva koštala slabega jurčka. Toliko o navidezni resničnosti za vsak dom. Ob tem je treba upoštevati še pogoj sodobnega, nadpovprečnega PCja. Je pa res, da za svoj denar HTCjev komplet nudi največ. Za razliko od rifta, ki bo do nadaljnjega vseboval le xboxov joypad, bosta vive spremljala zaresna VR-kontrolnika. Zdaj čakamo le še na Sonyjevo dokončno najavo svojega headseta playstation VR, ki ga menda kanijo tržiti za 450 evropskih.



HTCjev komplet sestoji iz dveh svetilnikov, dveh kontrolerjev, čelade in dolgega kabla. V Evropi bo zelo verjetno koštal 949 ali celo 999 evričev.

HTC pravi, da je njihov sistem bolj natančen od konkurence. Ne toliko zavoljo vdelanih senzorjev (na)gibanja, ki so najbrž povsod precej enaki, marveč sprčo boljše prostorske zaznave. Pri riftu eno od tipal motri infrardeče diode na naglavniku, tukaj pa je obratno. Fotosenzorje imajo čelada in ročaji, medtem ko ločena vira, tako imenovana svetilnika, streljata lasersko mrežo po prostoru. Inštalacija lahko celo do neke mere kartira prostor, kar ni nepomembno, kajti za razliko od VR-čelad iz devetdesetih novodobnih modelov ne bomo uporabljali zgolj sede, marveč skakajoč po sobi. Delček tega smo imeli priliko izkusiti. Vselej, ko smo se s čelado na glavi približali meji varnega območja znotraj mizic, sten in fikusov, se je pokazala prosojna mreža. To deluje povsod, bodisi v igri bodisi v osnovnem meniju. Še več, sistem celo zaznava okoliško gibanje v smislu slepih stark in psov ter uporabniku vklopi prikaz resničnega dogajanja, saj ima v ta namen na čelu kamero.

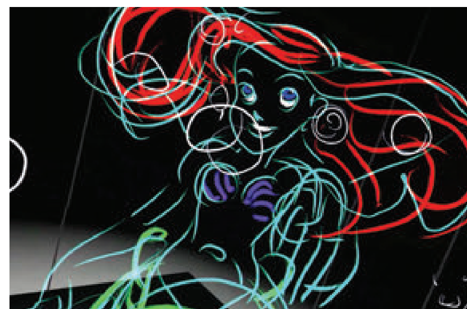


V Job Simulatorju bomo futuristično podoživljali današnje službe, kot so kelnarjenje, prodajanje in pisarništvo, preden so jih prevzeli roboti. Špil bo zelo 'fizikalen' in pride tudi na rift in playstation.



V premajhni sobi VR ne bo prišel do izraza. Je pa HTC napovedal, da ob zvonjenju telefona ne bo treba snemati kacige, marveč se bo moč pogovarjati kar prek nje. Morda celo naročiti pico!

Naša skepsa do domačinskega VRa se je ob najavi cen še bolj utrdila, vendar je bil celosten vtis nad pričakovanji. K temu je pripomogla velika demonstracijska sobana s kabli, lepo položenimi v nespotakljive kanalčke. Občutek je neprimerljiv z zgodnjimi inačicami in s Samsungovim gearom. Največ pridodajo kontrolniki, ki se ti pred očmi spremenijo v čopiče, pištole in meče. Streljali smo zombije, se sabljali z okostnjaki, opazovali kite in se silno zabavali ob prostorskem risanju. Ta modus 3D-vlečenja črt, grafitiranja in metanja konfetov bo zagotovo spočel novo sorto umetnosti. Nasploh HTC na vse kriplje poudarja, da njihov izdelek še zdaleč ni le za igranje. Omenjajo pregled nepremičnin in hotelov, muzejske in druge izobraževalne ekskurzije, preizkuse avtomobilov ... Možnosti vsekakor so, a nas zanima, kaj od tega se bo v naslednjih petih letih prijelo. Morda bo hardver pograbila pornoindustrija, kdo ve?
Kratica VR je vseeno najbolj povezana z igrami in močan adut viva je partnerstvo z Valvom. Ta je postavil platformo Steam VR, prek katere bodo razvijalci razvijali in dodajali nove izkušnje. Pogona Unreal in Unity dotično naglavno inštalacijo že privzeto podpirata. Na žalost pa navkljub obljubam z vseh strani, tudi od Carmacka, da hardver ne sme prehiteti kakovostne vsebine, ni najavljene niti ene same velike, prvovrstne igre. Z združljivostjo se sicer hvali mnogo naslovov na Steamu, od Roller Coaster Simulatorja do Project Cars, toda 'naslednjo veliko reč' s tako cenovno postavko bi morali že vnaprej promovirati z ducatom ubijalskih aplikacij. Nak, HTC omenja le dvoje naslovov: zafrkantsko simulacijo služb Job Simulator in sestavljanko Fantastic Contraption. Oba nista nič več kot preprosti demonstraciji hardverskih zmogljivosti. V danem trenutku ni niti podatka o ujemanju softvera za obe PC VR-rešitvi. Se bosta oblikovala dva bregova ekskluziv ali bo vse delovalo povsod?



Risalni VR-program na ravninski sliki ni videti nič posebnega. Toda izkušnja puščanja sledi v prostoru je nekaj čisto novega in daje sveže izrazne možnosti. Recimo različne podobe iz različnih kotov.

Ročni potomec spectruma

Lansko leto je oče mavrice sir Clive Sinclair neutolažljivim nostalgikom ponudil ZX spectrum vego, v kvadratast joypad zapakiran programski emulator legendarnega mavričnega računala s tisoč prednaloženimi igricami, ki si ga priključil na teve. Kljub borni funkcionalnosti in zasoljeni ceni 140 evrov je šla napravica očitno za med, kajti britanski izumitelj s tosmernimi projekti ne kani prenehati. Naslednja v molži stare spectrumove slave je vega+, ki bo za enak sold premogla vgrajen LCD-zaslonček in bo torej ročna drkalica. Podpirala naj bi vseh 14.000 iger za sleherni spectrumov model, od izvirnega 48K prek 128K do +2 in +3. Postavitev knofkov bo klasična, z digitalnim križcem na levi in štirimi na desni. Čeprav so za podobo zapregli originalnega oblikovalca Ricka Dickinsona, se po izvirnem mlinčku ne zgleduje pretirano. Tudi le nekateri pomožni gumbki bodo gumijasti.



Oblika ročnega spectruma je umirjena mešanica retra in modernega, a je žal videti neudobna za daljše igralne seanse. Vprašanje je kvaliteta vdelanega zaslončka.

Če boš imel blizu televizor, bo moč napravico priklopiti nanj, in sicer s kompozitnim kablom kakor vego, ne s HDMIjem. Prav tako bo treba ponekod uporabljati virtualno tipkovnico, kar se je v tekstovnih avanturah tipa Hobbit pri običajni vegi izkazalo za sila zamudno. Za širjenje spiska več kot tisoč že vdelanih naslovov bodo v onegajčku vrata za microSD-kartico, ni pa na vidiku spletnega servisa za dolpoteg, zato si bo treba pomagati z zanesenjaškimi portali. Takisto niso jasne specifikacije ekrana, vzdržljivost baterije in dimenzije ter teža celotne naprave. A kljub pomislekom in sličnim omejitvam kot pri vegi je množičarsko žicanje zabeležilo velik uspeh. Vnaprejšnji podporniki na platformi Indiegogo bodo v zameno deležni izbire treh dodatnih barv poleg klasične črne – rdeče in modre. Kako (jugo)slovensko!

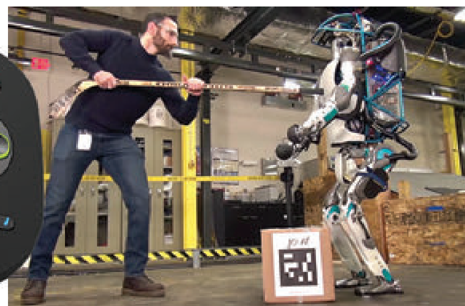
Britansko podjetje Retro Computing, ki stoji za proizvodnjo sobnega izvirnika in prenosne inačice, že ima delujoče prototipe. Ko se bodo dokončno odločili še glede vgrajenih izhodov za periferijo, bodo pričele iz tovarne lesti končne izvedenke vege+. Striček Clive prihod napoveduje za september.



Igranje legend slovenskega mavričnega igroklepaštva, Smrkcev in Kontrabanta, ter drugih tipkarskih pustolovščin je na taki napravi otežkočeno.

Izboljšani robot Atlas odpira vrata

Ameriška robotska firma Boston Dynamics nas redno opominja, da se bliža doba humanoidnih robotov, takih, ki jim ne bo več moč ubežati po stopnicah. Prejšnji mesec so predstavili so navdušujočo zadnjo inačico dvonožca iz družine Atlas, ki po gibanju in sposobnostih že neprijetno spominja na terminatorje. Spomnimo: Atlas je rezultat natečaja Robotics Challenge ameriške obrambne agencije DARPA, s katerim so iskali dvonožnega robota za pošiljanje v eksplodirane jedrske elektrarne, da tamkajšnje žarčenje ne bi cvrlo jajc človeškim delavcem. V finalu lani poleti je za malenkost zmagala korejska ekipa KEIST z robotom Hubo pred ameriško IHMC z robotom Atlas. Toda ravno slednji je postal skozi mnoge spletne posnetke najbolj znan.



Če nas bodo roboti lovili s hokejskimi palicami, bo to vzrok. Atlasa suvanje ni zmedlo, a smo vseeno opazili kritike, da so do njega nespoštljivi. In satirični predlog za Društvo proti mučenju robotov.

Končna tekmovalna inačica je takrat tehtala 156 kilogramov ob višini 1,9 metra. Čeprav je imela za pogon vgrajeno baterijo, je zaradi varnosti še vedno visela na špagi. Toda inženirji z zaključkom tekmovanja razvoja niso prekinili in najmlajši član je popolnoma odklopljen. V zgolj letu dni so z modernejšimi postopki maso znižali na 82 kilogramov ob višini meter in tri četrt, kar da hodcu človeške dimenzije. Kakor so pokazali, zna zanesljivo prečiti neraven zasnežen teren in, groza in strah, odpirati vrata. Je tudi precej tišji, četudi so ostali pri hidravličnih sklepih, saj električni motorji še niso dovolj močni za predvidena bremena. V prezentaciji je moč videti, kako robota sunejo po tleh, nakar se samodejno pobere, se zasuče in onega, ki ga je spotaknil, ustreli z laserjem. (To zadnje smo si izmislili.) Takisto zmore pobirati in sortirati škatle z večjo eleganco kot delavci na slovenski carini.

Prezidente podjetja Marc Reibert je razkril nekaj prijemov, s katerimi so napravili tak preskok. Za ogrodje nog so uporabili napredno kovinsko 3D-tiskanje, ki dela lahke, a trdne strukture v obliki satovja. Vanje so brezšivno vpeti pogonski sklopi, namesto da bi šlo za ločene segmente. S tem se že močno zgledujejo po človeškem telesu. Baterija naj bi stroju omogočala kakšno uro avtonomije, dočim za orientacijo uporablja lidar in zvočne senzorje. Operater ga mora samo približno usmeriti, nakar se v prostoru znajde sam. Ali so ga že učili streljati, Reibert ne pove. Je pa jasno, da smo od Hondinega Asima, ki je znal pozdravljati in hoditi po ravnem, že korenito napredovali. Atlasova človeška simpatičnost je ob testih, v katerih ga suvajo po tleh in mu s hokejsko palico iz rok zbijajo tovor, mnoge gledalce napeljala k mislim, da so do robota kruti, čeprav gre še vedno za nečuteč stroj. Mi vemo, da jih je v resnici samo strah, da bodo čez desetletja inteligentni roboti uzrli ta video in nam hoteli vrniti.



Dragon's Lair bode film postal
Don Bluth in Gary Goldman sodobni mulčadi nista znani imeni, saj sta omenjena animatorja z vidnejšim ustvarjanjem zaključila koncem devetdesetih. Tedaj sta prišli njuni izrisanki Anastasia in Titan AE. Starejši pak dobro pomnijo dotični in za nameček še serijo videoiger Dragon's Lair, ki je v marsičem orala ledino. Kakor si lahko obsežneje prebereš v Jokerju 216, je šlo za niz arkad s pogumnim vitezom Dirkom Daringom v glavni vlogi, katerega ločevalna lastnost je bila vrhunska animacija. V bistvu so bili to čisto pravi animirani filmi, v katerih si moral zgolj stisniti gumb na pravem mestu, da se je akcija nadaljevala, ali pa je Dirk spektakularno poginil. Ker je bil vitez, ga je snedel zmaj ali je padel v vodo s pošastki. Sprva so Lairi tekli le na igralnem avtomatu z laserskega diska in z dodatnimi monitorji za gledalce, šele dosti kasneje so jih enakovredno priredili za domače naprave. No, Don in Gary sta na žicarski Indiegogo koncem lanskega leta spravila kampanjo za film Dragon's Lair in dobila pol milijona dolarjev. Podporniki bodo prejeli razne slike in DVDje, hec pa je, da bo ta cekin šel zgolj za izdelavo scenarija (oris omenja Dirka, babo Daphne in zmaja) ter kratkega videa, s katerim bosta Don in Gary šla fehtat zaresne investitorje. To pa je zaupanje!

X Prize Foundation se loteva umetne inteligence
Mnogi vidni intelektualci razvoj računalniškega uma označujejo kot bistven element prihodnosti človeštva. Na eni strani zaradi izjemnih zmogljivosti analize podatkov, ki jo obeta, na drugi pa vsled povsem mogočih mimosunkov. Zdaj so raziskave spodbudili še v organizaciji X Prize Foundation, ki z nagradnimi natečaji pospešuje tehnološki napredek. Za mecena se je javil IBM, zaradi česar iniciativa nosi ime IBM Watson X Prize po njegovi umetnopametni platformi, ki je pred leti zmagala na kvizu Jeopardy. Primaknil je pet milijonov ameriških dolarjev, ki pa bodo zmagovalca našli drugače kot ponavadi. Natančne cilje bodo namreč določile ekipe same, saj je glavna zapoved ta, da morajo navdušiti občinstvo z načinom rabe silicijeve inteligence za soočanje z globalnimi problemi civilizacije, od bolezni in onesnaževanja naprej. Za boljšo sliko projektov ne bo treba čakati do leta 2020, ko je postavljen končni rok, saj bodo manjše nagrade do takrat delili vsakih dvanajst mesecev.

App Store rekorder po prometu
Google Play je po številu aplikacij prehitel App Store že predlani (oba imata krepko čez milijon programčkov), pri čemer so androidni uporabniki v zadnjih dveh letih podvojili dolsnemalno kvoto in v 2015. pretočili še enkrat več nucnikov ter špilov kot Applovi uporabniki. K temu je najbolj pripomogel razmah sistema v razvijajočih se velikih državah, kot so Indija, Brazilija, Indonezija in Mehika. Toda Apple se po svoje temu le smeji, kajti uporabniki iOSa, ki jih je v svetovnem merilu petkrat manj, za digitalne nakupe zapravijo 75 % več od vseh androidnikov. Kar je seveda pričakovano, saj prebivalci omenjenih dežel zvečine ne potrošijo niti rupije ali pesa, medtem ko drobižni zneski Appostolom s 700-evrskimi napravami ne pomenijo nič. Konkretnih zneskov raziskava vseeno ni razkrila, niti ni upoštevala Microsoftove štacune. Sporočilo pa je jasno: če imaš zmagovalno idejo, je iOS prva platforma za monetizacijo.

Nekaj nintendovstva direkt v žilo

Kljub nezanimanju ohole evropske izpostave Nintenda za Slovenijo (še vedno nam ni uspelo priti do Miyamota, da se mu potožimo o tem!) pri nas vlada kar dosti zanimanja za njihove izdelke. Zato si velja ogledati, kaj pripravljajo v naslednjih mesecih – poleg seveda verjetne napovedi sobne konzole NX na junijskem smenju E3 in prav tako zelo verjetnega prihoda naslednje Zelde nanjo namesto na wii U. V zdaj že tradicionalni oddaji Nintendo Direct, kjer velmožje in avtorji prek interneta sporočajo novice o vsem v zvezi z osaško tvrdko, smo izvedeli pehar luštnosti. Za wii U so potrdili razvoj novega Paper Maria, podnaslovljenega Color Splash, ki pride letos. Včasih je bilo v tej seriji bolj izraženo frpjstvo, zdaj pa bo šlo za lahkotnejšo akcijsko avanturico, v kateri bomo tavali po otoku, ki ostaja brez barv. Zato mu jih bomo vračali s čarobnim kladivom, ki bo med drugim oživljalo like. Žal se prav izvirno tole ne sliši, saj sta očitna vpliv Super Mario Sunshina in Splatoona.



Paper Marii se odvijajo v kartonskem svetu, serija pa menjava pristope. Začela je kot frp in postala platformska arkada. Color Splash ni videti tak.

Druga večja najava je bil Monster Hunter Generations za 3DS, novo hardcore tretjeosebno lovstvo fantazijskih beštij s štirimi vasmi, novimi napadi, med njimi zračnimi in samurajskimi, ter več spektakla v obračunih z raznimi zmaji in dinozavri. Igra, ki je na Japonskem znana kot Monster Hunter X, dospe poleti. Takisto na 3DS desetega junija pride Kirby: Planet Robobot s sposobnostjo preoblačenja rožnatega cmoka v robotsko obleko. Ostalo je bilo bolj ali manj datumstvo: Star Fox Zero Evropejci pričakujemo 22. aprila in ga bo spremljala samostojna podigra, ki smo jo videli na E3ju pred dvema letoma ... Hyrule Warriors za 3DS izide 24. marca ... strategija Fire Emblem: Fates za taisto ročno drkalico pa 20. maja (Birthright in Conquest) oziroma 9. junija (nadaljevanje zgodbe v Revelation). Aja, olimpijada Mario & Sonic at Rio 2016 za wii U pride 24. junija. Kot da te zanima.



Če imaš čas in kupiš Monster Hunter, ga nato nimaš več, kajti te tretjeosebne akcijske erpegejke terjajo celega človeka. Pa pravomoško težke so.

Lepo zveni tudi novica, da kani Nintendo do leta 2020 postaviti fizično mariovsko atrakcijo. Predvidoma bo spadala v okvir Universalovega zabaviščnega parka v Tokiu, šlo pa bo za cel predel z raznimi mariovskimi privlačnostmi. Mu bodo rekli Super Mario World? Ali Mushroom Kingdom? Kakorkoli, prav dvatisočdvajsetega bodo na Japonskem olimpijske igre, račun v višini 300 milijonov evrov pa kani zvečine poravnati studio Universal. Koliko so že karte za Tokio?



Po nekaterih raziskavah je Mario pri ameriški mladeži najbolj znan lik, pred vsemi Disneyjevimi kreacijami, stripovskimi rešimoži in Smrkci. Hudo.

Konzola iz selotejpa, kartona in ponarejenega vezja

Zgodba ima dolgo brado in za razumevanje je najbolje, da pričnemo v prvi polovici osemdesetih let prejšnjega stoletja. Če bi današnji gamer stopil v takratno ameriško prodajalno elektronike, ne bi verjel ponudbi različnih, med seboj kajpakda nezdružljivih igralnih konzol. Tako imenovana druga generacija, ki je trajala tja do NESa (1985), je vključevala kar dober ducat sobnih modelov, med drugim atari 2600, intellivision in vectrex. Eden od njih je bil dokaj uspešni colecovision. Za njegovih dva milijona prodanih komadov je bil zaslužen Donkey Kong, ki ga je Nintendo z avtomata predelal ekskluzivno prav za ta sistem (takrat sami še niso bili v konzolnem poslu). Coleco je nekaj let pozneje zaradi neposrečenih potez propadel, nakar je pred časom nekdo izdal colecovision flashback, ceneno repliko z večino prednaloženih iger. Kljub temu ime ostaja znano predvsem geriatrikom in pravim retronavdušencem.



Coleco je izdelal več konzol, tudi ročnih, a najbolj znana je colecovision (1982). Ta je imel cel kilobajt pomnilnika, igre pa so bile na 16-kilo modulih.

Vseeno nekdo meni, da spomin na igranje Gorfa s kontrolerjom z numerično tipkovnico še obstaja. To je starošolski gamer, Američan Mike Kennedy, ki izdaja revijo Retro. Njegov novi projekt se imenuje coleco chameleon in gre za nostalgični zaganjalnik starodobnih ravninskih iger. Konzola naj bi poganjala široko knjižnico titul izpred treh desetletij in prav tako sodobne pixelartaste izdelke. Velik fičr naprave je neomreženost. Mike se namreč roga digitalnim nakupom in nepristanemu updejtanju, zato je njegov načrt špile razpečevati na kartušah in z barvnimi priročniki. Že to je za današnje čase pretirano romantična ideja, ki docela propade ob napovedanih cenah. Mašino bi tržil za 300 in igre po 30 do 50 dolarjev. Počemu taka draginja, ni jasno, saj so zaradi nižjih stroškov napovedali obliko od Atarijevega jaguarja, dočim so za joypad predvideli nek cenejši model za wii U.



Chameleon bo v istem ohišju kot razvpiti jaguar. Avtor naj bi imel originalne kalupe. A četudi je vse res, je cena 300 enot za retrokonzolo pretirana.

Chameleon ni Mikov prvi konzolni poskus, saj je lani z enako napravo, tedaj imenovano retro VGS, propadel na platformi IndieGoGo. Ojunačen s 6-milijonskim uspehom proslule ouye je fehtal za dva megadolarja, naberačil pa niti sto jurjev ne. K temu je pripomoglo, da sploh ni imel udejanjene naprave, marveč je ljudem 'prodajal' slike kartonskih maket. Če tako klavrno pogrneš pri crowdfundingu, je to jasen znak, da je nekaj z izdelkom hudo narobe. Toda fant se ni dal in je s pridobljenimi pravicami za ime Coleco letos še enkrat napadel trg. Glasno je oznanil chameleona, otvoril stran, kontaktiral sedmo silo in se za vrhunec udeležil februarskega sejma igrač v New Yorku. Tam pa se je začela njegova štorija podirati. Znalci so hitro ugotovili, da se v atarijevem ohišju, kamuflažno polepljenem s črnim trakom, skriva kar SNES jr. in ne prototip, kot se je hvalisal. Ko ga je skupnost pozvala k večji transparentnosti projekta, je Mike na strani objavili kao resničen primerek mašine in njeno matično ploščo. Toda vnovič je z goljufijo podcenil občinstvo. Na sliki je bil kos neke stare kartice za zajemanje videa. To je bilo dovolj, da je revitalizirani Coleco, ki je zgolj posodil svoje ime, tik pred zaključkom redakcije odstopil od projekta.

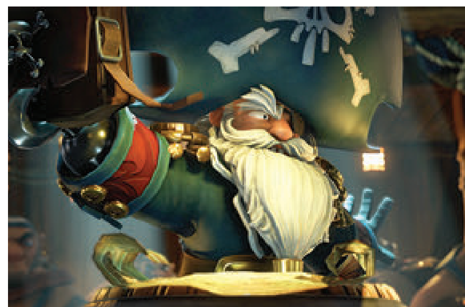


Prvi povlek za nos je bila matična iz lepenke, v drugem 'prototipu' pa je nekdo skozi prosojno ohišje prepoznal računalniško videokartico. Res, kr neki.

Kaj je imel človek za bregom? Morda so bili nameni iskreni in si je s fejkanimi fotkami – ker prototipa ni uspel udejaniti – naredil medvedjo uslugo. Lahko pa, da je eden od tistih goljufov, ki bi nafehtal denar in nato poniknil. Kickstarter in IndieGoGo sta 'pomagala' že številnim takim, dasi velja pravilo, da moraš za žicanje od gmajne vselej imeti delujoč primerek. Bodi tako ali drugače, tale kameleon, ki ga zdaj vidiš in zdaj ne, je dober pokazatelj, da je treba biti pri tem sodobnem 'poslovnem modelu' previden. Kot navadnež ne podpiraj vsega po spisku, kot inovator oziroma žicar pa projekt dodobra premisli in razdelaj.

Amazonov grafični pogon

Gigant Amazon na strežnikih poleg petabajtov drugih vsebin že gosti tudi igre, ki jih ponujajo lastnikom njihovih tablic ali obtelevizorske androidne konzolice fire TV. Predlani so celo ustanovili razvojni oddelek, kamor so zvabili nekaj vidnih oseb, denimo Portalovo punčaro Kim Swift. Sveže najave pa kažejo, da kanijo iti še dlje. Svetu so odprli lasten grafični pogon oziroma razvojno okolje: Lumberyard. Ta je zasnovan na CryEnginu, ki poganja Crysis 3 in Ryse. Zato je moč že privzeto zgraditi prelestne igre za PS4 in xbox one. Med drugim so privijačili hitrejšo spletno kodo in platformo spojili s Twitchem (ki je od Amazona). Lumberyard je v brezplačnem javnem beta testiranju na *Aws.amazon.com/lumberyard*. Tam je moč dobiti celo izvorno kodo, ki se jo da v veliki meri prirejati! Pri tem baje ne bo finančnih licenc ali zahtevka po deležu prometa kot pri Unrealu ali Unityju. Častna.



Lumberyard je zmožen izrisovati prizore Crysisove lepote. A s takimle piratom ga tržijo bolj kot orodje za večigralska, stilizirano risankasta okolja.

Hakeljc je kajpak v povezavi z Amazonovo strežniško hrbtenico Web Services. Pravzaprav je moč okolje uporabljati svobodno, če iz ničle zgradiš lastne strežnike. Toda če uporabljaš tuje, morajo biti Amazonovi in pika. Tu nastopi druga najava – servisa za gostovanje iger, napravljenih z Lumberyardom, po imenu GameLift. Gre za rabo strežniških farm, na katerih bodo poganjali FPSje, mobe in sorodno špilovje, v katerem se zmerjamo na liniji, medtem ko MMORPGji odpadejo. Cena licence je dober evro na tisoč dnevno aktivnih igralcev. Bezos mora z nečim graditi rakete.

Ni videti, da bi šel Amazon tudi v smer odprte mrežne trgovine in se spustili v tekmo s Steamom. A omenjeni dve storitvi bodo na dolgi rok morali upoštevati vsi ostali velikani. Firma upa predvsem na privabljanje razvijalcev tekmovalnih online naslovov, s čimer bi GameLift postal važna platforma pri predvideni rasti e-športa in spletnih ogledov. Temu rabi integracija Twitcha za neposredne ukaze iz tamkajšnjega sporočilnika, kakršni so v rabi pri podvigih tipa 'Twitch plays'. V kratkem naj bi Lumberyardu dodali podporo mobilnim igram in navidezni resničnosti, dočim naj bi GameLift pozneje odprli za druga razvojna okolja.



Čudežni trenažer

Vsakdo, ki obiskuje telovadnico in si skuša oblikovati telo, se je že kdaj vprašal, koliko haska je od zadnjetedenskih trebušnjakov oziroma koliko je forma utrpela zavoljo lenobe čez vikend. S tehtnico in kalkulatorjem kalorij si lahko pomagaš le ohlapno, medtem ko bo revolucionarno tipalo skulpt mišičevje in salo izmerilo neposredno. Kot predstavi filmček, pripravico zgolj prisloniš na želeno mesto, bodisi biceps bodisi vamp bodisi nogo, in že dobiš odčitek mišične kakovosti ter podkožne maščobe. Princip delovanja je bioimpendanca – šibak električni sunek vrne informacijo o sestavi in strukturi tkiva. Meritve naj bi bile v primerjavi s profesionalno opremo natančne na odstotek, vsi podatki pa se kajpakda beležijo v telefonični aplikaciji. Ni več potrebe po šiviljskem metru okoli roke in napihovanju pred ogledalom, kajti napredek ali nazadek imaš znanstveno potrjen. Če onegaj res deluje, je sto evrov sitnica za slehernega fitneserja.

Manj cvenka za Activision Blizzard

Na spletni strani Activision Blizzarda še vedno stoji hvalisanje, da je založnik pod vodstvom Bobbyja Koticka (ja, ego mora biti zadovoljen!) postal največji na svetu in najbolj dobičkanosen na zahodu. No, to ne drži več, saj ga je prehitel Electronic Arts, tudi zaradi slabših rezultatov nekaterih slavnih iger. Call of Dutyju (Black Ops 3 so prodali več kot 20 milijonov kosov) in Destinyju (25 milijonov uporabnikov, nadaljevanje leta 2017) gre odlično, zato pa sta klecnili franšizi Skylanders in Guitar Hero. Cifer sicer niso razkrili, ampak tako Superchargers kot GH Live sta se prodajala slabše od pričakovanj. Zaradi tega je dobiček firme v zadnjem četrtletju upadel in četudi se bodo Skylanderji letos gotovo vrnili, lahko sobno kitariziranje do nadaljnjega bržda odpišemo. Tudi zaradi slično nebleščeče prodaje konkurenčnega Rock Banda 4. Toda na splošno Activision Blizzardu ne gre slabo – prihodek jim je lani glede na 2014 porasel za štiri odstotke na 4,66 milijarde dolarjev. Bobby ne gre nikamor.

Fertik maša za playstation TV

Mikrokonzola PS TV, ki je temeljila na vitinem drobu in so jo na Japonskem splovili novembra 2013, pri nas pa leto pozneje, bo na zahodu v kratkem ugasnila. Sony jo je trgovinam v Evropi in ZDA nehal dostavljati decembra lani, tako da jo bodo tržile le še do razprodaje zalog. Prav zato je marsikod na razprodaji za 50 ali celo manj evrov, kar je krepek popust glede na izvirnega stotaka. Pri življenju se bo PS TV obdržala samo v Aziji, kjer ji ne gre tako slabo. Kako to, ne vemo, kajti Sony se je izredno potrudil, da bi sistem propadel. Praktično nujno je bilo dokupiti drago pomnilniško kartico, mnoge igre za vito niso delovale, sistem pa je bil čisto brez sebi lastnih špilov. Nič mu ne koristi niti počasno ugašanje vite. Še najbolj se je prijel pri tistih, ki so z njim povezali dual shock in igrali naslove za PSP in PS1. Zdaj bo lahko PS TV z ouyo žural v tehnonebesih.



Živa tinta z zakasnitvijo

Črnilo, ki je spočetka skrito in se pojavi šele čez čas, ne bo rešilo problemov človeštva, zna pa priti prav pri kreativnem izražanju pozornosti. Ustvariš denimo voščilnico, ki na prvi pogled ni videti nič posebnega, nakar se čez dan ali dva izriše celotna slika oziroma napis. Pri tem ne gre za nikakršno elektronsko ali kemično tehnologijo. Living ink, kakor se čudežu reče, je le in samo biologija. Pisalni material je vodica s kolonijo alg oziroma cianobakterij, ki imajo dvoje lepih lastnosti: se zelo hitro podvajajo in vsebujejo klorofil. V svetlem prostoru se v kratkem dovolj razmnožijo, da se njihova sled obarva živo zeleno. Obstojnost je precejšnja, celo leto in več, ni pa podatka, kdaj enoceličarji umrjejo in ostane le še barvilo. Pogruntavščina ni zgolj laboratorijski poskus, marveč je flukije na alge že moč prednaročiti za par desetakov. Možna sta dva odtenka z različno zakasnitvijo, kar ponuja še en ustvarjalni sloj. Zraven so posebni lističi, dasi finta deluje tudi na navadnem papirju, le da manj zanesljivo.



No Man's Sky deležen slastnosti

Raziskovalščina vesolja, o kateri smo donedavna menili, da bo cenejša neodvisnica, je ljudi z denarjem očitno nemalo navdušila. Spremenila se je v špil za polno ceno, ki bo izšel tako za PC kot za PS4. Ne le to, dobil bo računalniško posebno izdajo 'explorers edition' za 130 evrov. Ta bo vsebovala kovinsko, ročno pobarvano repliko vesoljske ladje na podstavku, broško, dioramo, nalepke in, ee, kodo za digitalni dolpoteg igre, kajti fizični mediji v globokem vsemirju po vsem sodeč zmrznejo in niso kul. Teh edicij bodo naredili 'samo' deset tisoč. Naposled je zakoličen tudi datum izida, in sicer 24. junij za obe platformi.



Pestro leto pred EAjem

Največji zahodni založnik Electronic Arts stavi na preizkušene konje. Jasno je, da bomo tudi letos ugledali njihov fuzbal, hokej in košarko, ostala železa pa so predvsem akcijsko rešetaške narave. Tako kanijo jeseni sploviti Battlefield 5, ki ga bodo bržkone raztrobili na sejmu E3, še pred Božičem pa naj bi bili deležni še Titanfalla 2. Ta naj bi prispel tako na PC kot xbox one in PS4, dočim naj bi ga spremljale čisto prave akcijske robotske figurice, take s premičnimi udi in orožji. Avtorji bodo tako kot pri enici Respawn, ki so ga ustanovili bivši callofdutyjevci. Med novim letom in marcem 2017, ko se zaključi EAjevo obračunsko leto, pa bo izšel Mass Effect: Andromeda. V njem ne bomo več Shepherd, marveč zazdaj skrivnosten tipček po imenu Pathfinder, in znašli se bomo v čisto novi galaksiji. Razvijalci so dosedanji skrbniki serije BioWare, špil pa pride na PC, PS4 in xbox one.

Umrl osnovalec Probe Software

Vse več je smrti med zgodnjimi kupci računalnikov in tistimi, ki so aktivno ustvarjali tedanje prizorišče. Tako je koncem februarja pri petdesetih zaradi krvnega strdka po poletu umrl Fergus McGovern. Gospod sicer ni tako znan kot oče mavrice Clive Sinclair in ustanovitelj Atarija Jack Tramiel (prvi je še živ, drugi ne). Vendar je bistveno vplival na igričarska življenja lastnikov tako osembitnikov spectruma in C64 kot 16-bitnih strojev v slogu amige ter konzol iz devetdesetih. Podjetni Anglež je namreč leta 1984 že pri devetnajstih ustanovil izdajateljsko hišo Probe, ki je s treskom in gromom zasedla posebno nišo.



Fergus McGovern je Probe s kolegom ustanovil, še preden je dopolnil dvajset let. Še ne desetletje kasneje so bile njegove igre na vrhu vseh lestvic.

Za razliko od Oceana, ki se je ukvarjal predvsem s filmskimi licencami, je Probe vzcvetel na podlagi konverzij uspešnih avtomatov. Po vsem Združenem kraljestvu so iskali nadarjene mlade programerje, risarje in glasbenike, zasanjane samouke, ki so bili spočetka pripravljeni delati za drobiž. Spretni so pač morali biti, ker so bili igralni avtomati tedaj neprimerno močnejši od šibkih domačih mlinčkov, zato je bilo treba nenehno iskati bližnjice in štel je vsak piksel na ekranu, sleherni bajt pomnilnika. Na podlagi njihovih softverskih čarovnij smo dobili presenetljivo solidne predelave OutRuna, Arkanoida, Rygarja, Golden Axa in Smash TVja. Glede na to, kakšni stroji so tedaj stali v igralnicah in kaj smo imeli v hišah, je neverjetno, da so te igre v dokaj prepoznavni obliki sploh izšle. Ampak so. Kasneje so Probe prešli na močnejše sisteme, a nadaljevali z receptom, zato si njihov znani modri logotip ugledal pod razvpitim Mortal Kombatom 2. V inačici za mega drive je bilo mogoče izvesti 'fergality', kjer je Raiden nasprotnika spremenil v pomanjšanega Fergusa! Prevzeli so tudi predelovalske dolžnosti za znane konzolne naslove, kot je FIFA. Hkrati pa so izdajali lastne igre, med njimi Dan Dare 3 in Trantor: The Last Stormtrooper za mavrico ter Alien 3 za SNES.

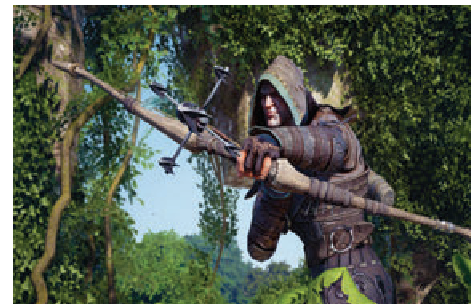


Sloviti fergality je eden bolj domiselnih 'velikonočnih jajčkov', skrivnosti v igrah. Priznaj, da nisi vedel zanj, in Raiden ti ne bo spražil bradavičk.

Probova zgodovina se je prvič prelomila leta 1995, ko je za štirideset dolarskih milijonov nadzor nad firmo prevzel Acclaim in jo preimenoval v Acclaim Studios Cheltenham. Odtlej so naredili le še nekaj ne prav odmevnih špilov, na primer Paris-Dakar Rally in Extreme-G 3, nakar so 2004 šli pod rušo skupaj z matico. No, Fergusu ni bilo hudega, saj je bil milijonar. Ustanovil je firmo HotGen, ki je izdelovala joysticke z vsebovanimi starimi igrami, in vlagal v nogometaše Crystal Palace. Zapustil je ženo in tri otroke. Slava mu.

V grobu tudi Lionhead in Fable Legends

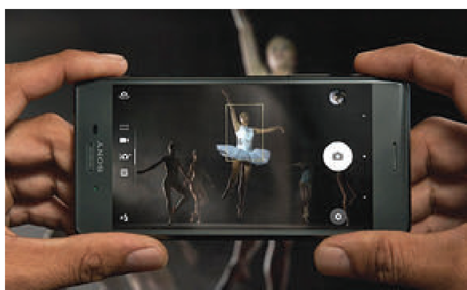
Pri nas je redno zaposlen delavec zaščiten kot medved in biti mora res len smrduh, ki aktivno škodi firmi, da ga lahko brez njegovega strinjanja spodiš. V Ameriki pa ti rečejo "You're fired!" in že pospravljaš slike ljubljenih in rože v kartonsko škatlo ter solzen romaš na avtobusno postajo. Točno to se je 7. februarja pripetilo članom dokaj slavnega angleškega studia Lionhead v Microsoftovi lasti. Še nekaj ur prej so veselo tvitali o razvoju sodelovalne večigralske frpjke Fable Legends, nakar je priletela rabljeva sekira in prekinila njen vsakršen nadaljnji razvoj. Pa četudi je bil naslov že v dokaj pozni fazi in so potekala beta testiranja. A ne le to: zaradi po vsem sodeč tesne prepletenosti igre in studia, ki mu zaradi tega po besedah odgovornih ni bilo moč dodeliti prav nobenega drugega projekta, je MS ukinil vso Levjo glavo in slehernega člana postavil na cesto. Za nameček je odstrelil še en svoj studio, danski Press Play, kjer so nastajale manj znane, toda simpatične igre tipa Max and the Magic Marker.



Nekaj dni po ubitju Fable Legends je spletna stran še vedno pozivala k pridružitvi k beti, Xbox.com pa jo je navajal kot obetajočo ekskluzivo :(.

Smrt Press Playa in Lionheada za vobči svet iger ni pretirano boleča. Prvi niso bili nek velik in kakovosten plejer, medtem ko so najboljši dnevi Leva že davno mimo. Spomnimo: ustanovil ga je Peter Molyneux leta 1996 in pod to znamko so izšli naslovi, kot so Black & White, The Movies in Fable. Prva je bila za nekatere čudaška in za druge prelomna božja igra, v kateri so kot avatarji plesale velikanske krave ... v Movies smo dejansko snemali filme ... dočim je Fable niz lahkotnih tretjeosebnih frpjk s poudarkom na junaku, ki se je med drugim staral. A po trojki je Peter firmo zapustil in odtlej tam ni nastalo nič pametnega. (Tudi pri Molyneuxu ne! :)) Vendar pa zna bolečino čutiti nalepka xbox, ki ji glede na playstation vse bolj manjka tako udarnosti kot kakovosti. Xbox 360 je domala preteklost, medtem ko ima XB one preprosto ožjo in manj impresivno napovedno knjižnico od playstationa 4. No, po drugi strani je bolje to, kot da bi bili kupci deležni slabih ekskluziv, ki bi kvarile sloves blagovne znamke.

Mobilniške novotarije iz Barce



ADMIRALSKE LADJE NA OBZORJU

Popisovanje, zlasti napovedovanje terminalčkov ob precej nespecialnih novostih ni posebej razburljivo in sestoji zvečine iz količin hercev, bajtov in nekakšnih pik. Toda zvončki in trobentice (ter barcelonski kongres Mobile World) prinesejo nove mobilniške rodove, zlasti androidne zborovodje. Zato jim velja posvetiti nekaj besed in obilje številk.

Letošnja vrhunska platforma je čip snapdragon 820, ki marsikomu ne bo pogodu. Ne v delovanju, marveč na papirju, kajti namesto da bi imel vsaj ducat računskih centrov, se je njihovo število od lani prepolovilo. Qualcommovi inženirji so na predstavitvi posredno priznali, da je bila osemjedrnost le marketinška poteza in da je naveza 2 + 2 povsem dovolj. Očitno, saj je novinec pri le nekaj nihajih več (2,2 GHz) dvakrat hitrejši in dvakrat varčnejši od predhodnika. Nekaj je doprinesla bolj filigranska, 14-nanometrska tehnologija, največ pa čisto nov dizajn procesnih enot, pohitrena pomnilniška cesta in izboljšan grafični del. Popiljena sta ravno tako modula za wi-fi in LTE, ki preneseta še več bitov na sekundo. Mimogrede, snapdragon je ime neke cvetlice, ki jo slovenska botanika kliče odolin. Ampak to ni tako kul, ker ni zmajskosti.

Dotično čipovje bo gnalo xperio X performance (5", 1080), HTC one M10 (5,1", 1440) in LGjev G5 (5,3", 1440) ter galaxy S7 za ameriški trg. Aduti Sonyjevega aparatusa so vnovič vodoodpornost, stereozvok in 23-mega kamera, ki bo ostrila še hitreje ter pametneje. Upamo, da bodo popravili sàmo kakovost fotk, ki so lani kljub pičičnosti razočarale. Nenavadno, da bo šel novi prvak pri zaslonu dve stopnički nazaj, na 1080 x 1980, dasi ima najboljša aktualna xperia 4K-mrežo. Usluge si Tokijci ne delajo niti s šele poletnim datumom izida. Tajvanski odličnež, ki dospe aprila, bo prek stereoozvočenja predvajal zvok visoke jasnine. Poleg tega za bralnik prstnega vzorca uvaja hardverski domači gumb v slogu samsungov. Na pomlad prispe takisto LG G5, ki bo postregel z dvema neobičajnostima. Prva bo dodatno oko, tako od ribe. Napram 16-megapikselni glavni kameri bo širokokotna štela le 8 milijonov točk, vendar bo samodejno zajemala 120-stopinjski pogled, nakar bo na uporabniku, kateri posnetek bo obdržal. Vsekakor dobra novica za turiste. Druga edinstvenost pa je modularnost. Ta sicer ne gre v skrajnost Googlovega projekta Ara, toda vseeno se sliši zanimivo, da bo moč fon razstaviti in dodati hi-fi modul od B&A za 32-bitno muziko ter fotografskega z dodatno baterijo in analognimi kontrolami.





KAMERA ZA OKROG IN OKROG

Samsungov gear 360 je mobilna zanimivost drugačne sorte. Mala krogla z dvema širokokotnima kukaloma snema sferičen in brezšiven filmček, ki ga je mogoče gledati bodisi na YouTubu z ročnim premikanjem bodisi na gearu VR. To je videti tako, kot tiste fotke, ki so okrog in okrog, le da gre za video, kar je dopadljiva izkušnja. Zadeva deluje samostojno, zato je uporabna povsod, prav tako v športnem, adrenalinskem udejstvovanju. Pri tem je povezljiva s telefonom za živi ogled ali hitro deljenje. Kakovost gledanega prizora je HD, dočim 360-stopinjski video šteje 30 milijonov točk. Podporo onegaju je na predstavitvi javno izrazil Mark Zuckerberg, ki bi rad na tak način dokumentiral prve korake svoje hčerke. Njegovo shojo je obeležil le datum v mamini beležki, se je pridušal. Kamera dospe sredi leta za še nepoznano ceno.



DOMOBRANSKI ROBOT ZA IGRO Z MAČKO

Navidez podoben, vendar po delovanju drugačen gizmo je rolling bot od LGja. Krogla s kamero, zvočnikom, mikrofonom in povezavo wi-fi je motorizirana, zaradi česar se kotali naokoli. Pri tem je oko seveda ves čas pri miru, saj od rolajoče kamere ne bi imeli veliko. Uporabo so ponazorili z dvema primeroma. Prvi je čekiranje doma na daljavo, pri čemer stvarca zazna premikanje in ga samodejno posname ter posreduje. Druga možnost rolling bota je zabava za psa ali mačko, za kar ima vdelan celo rdeč laserski merek. Kdaj in za koliko se ta čuvar / igrača za mačke prikotali v prodajalne, niso izdali.



KITAJSKI ZARESNI TABLIČNI RAČUNALNIK

Tablicam prodaja upada, saj obstoječi lastniki nimajo potrebe po menjavanju. V oko zatorej padejo tisti modeli, ki ponujajo nekaj več, kakršen je matebook kitajskega proizvajalca Huawei. To ni naprava, namenjena zgolj igricam in odjemanju vsebine, marveč gre za 12-palčni okenski računalnik z intelom core M in uporabno tastaturo, pri čemer ga diči še lep dizajn. S tem Kitajci neposredno konkurirajo Microsoftovemu surfacu, pri čemer pa bo cena le dobrega stotaka nižja. Najcenejši matebook s 128-giga SSDjem in brez tipkovnice ter peresa bo stal 800 evrov. No, vsaj naprodaj bo v Sloveniji.

VUHELJNI ASISTENT



Sony na mobilniškem področju bolj sledi kot vodi, a vseeno sem in tja pokažejo kakšno unikatnost. Tokrat je to xperia ear, brezžična vuheljna priprava za nov način komuniciranja. Gre za ušesnega pomočnika, ki deluje slično pametnim uram, le na drugačen način. Uporabnika glasovno opominja na sestanke, bere sporočila, zjutraj inteligentno pove vreme in stanje na cesti ... Ter obratno – moč je vokalno zapovedati klicanje, narekovati opomnike, vprašati za glavno mesto Kirgizije in podobno. Pri tem kajpakda uporablja servis Google Now. Vse to je resda možno s samim telefonom, ampak tale slušalka je namensko orodje, ki je za nameček vseskozi vtaknjena v glavo. Ob poletni splovitvi bo naprava zanimiva ... za Amerikance in govorce drugih nekaj podprtih jezikov. Med njimi ni šentflorjanščine.

LGJEV NAVIDEZNORESNIČNOSTNI OKULAR

Na VR-vlak je stopil tudi LG in pokazal svojo mobilno pripravo za navidezno izletništvo. Izdelek, ki nima posebnega imena, so bolj naočniki kot čelada, saj so ti Seulčani pristopili drugače od sosedov čez cesto. Telefon namreč ne bo vstavljen v vizir, kot pri gearu VR, marveč bo visel na kablu. Zaradi tega bo reč mnogo lažja, kar je glavna hvala inženirjev, ki se tekmecu rogajo z besedno zvezo 'heavy gear'. Resda to pomeni širšo združljivost, a po drugi plati zaradi dodatnih displejev poviša ceno na 300 evrov. Poleg tega je ob neposredni primerjavi s konkurenco ožičenost bedna, izdelava cenena in celotna izkušnja slabša. Nekaj od tega gre morda na rovaš prototipa, vendar je dejstvo, da ima Samsung s partnerjem Oculusom mnogo boljšo izhodišče.



Pentakilli in pice

Aggressor se oglasi z Epicenter Lana 9 v mestu najstarejše trte in štajerskega slavčka ter vesel pove, da se ljudem še vedno ljubi tovoriti mašine iz hiš.

Koncem devetdesetih so bile na višku gikovske zabave, ko so mulci iz vse dežele na kup vlekli svoja računala in se udarjali v mrežnih pobijalščinah. Popularni LAN-partiji so bili takrat glavni način, da si se družil s kvejkaši po duši in da je skupnost določila, kdo najbolje vihti railgun. Razvijajoča se internetna hrbtenica je ljudi nato hkrati zbližala in oddaljila. Kvalitetne nalinijske igre so spričo minimalnega zamika širokopasovnih povezav postale običajne, za stik s kameradi pa so dostikrat dovolj socialna omrežja. Namečkoma je gospodarska kriza zarezala v malhe sponzorjev in ko je leta 2009 Slo-tech pripravil zadnji NEST, je bilo konec neke dobe. Kompjuterje so v eni sobi spajale v glavnem ožje družbe, ogromne velezabave pa so postale redkost in običajno vezane na mednarodne turnirje, kakršni so bili Grand LAN Adrie.

Zanesenjaške izjeme, ki se na vse kriplje upirajo mrtvilu, so tradicionalni vsakoletni Offblast Lani na ljubljanski Fakulteti za računalništvo in informatiko in pa vzhajajoča franšiza Epicenter Lanov na štajerskem koncu. Ta ima za sabo podmladek tamkajšnje skupnosti, zbran okrog portala Spid.si. Prvega so pripravili pred tremi leti v Murski Soboti, od tedaj pa se jih je zvrstilo še osem, tudi v Mariboru in Celju. Kot zadnji se je 20. in 21. februarja letos odvil Epicenter LAN 9 v mariborskem Štuku. Bil je največji v zadnjih letih, saj je na štirih turnirjih nastopilo 170 igralcev, še kakšnih petdeset navdušencev pa je prišlo prodajat zijala.



Mariborski ŠTUK je z mašinerijo koncertne dvorane fenomenalen ambient za LAN-zabave. Ima pa bolj malo prostora za gledalce, če vsega zasedejo igričarji s svetlečimi tipkovnicami in slušalkami iz fletnih prenosnih kovčkov.



BRATJE PO LAGU

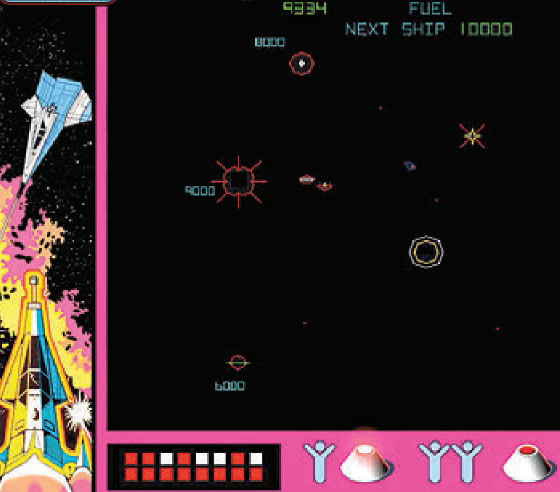
Dogodek je bil kombinirane narave, saj je osmerica ekip za League of Legends igrala na pripravljenih strojih na koncertnem odru prizorišča, medtem ko je šestnajsterica moštev za Counter-Strike: Global Offensive zasedla preostanek prostora, namenjen BYOC- (Bring Your Own Computer) hardveru, ki so ga špilavci prinesli sami. V predprostoru koncertne dvorane so bile še peesštirke za Fifo 16 in mašine za Hearthstone. Sponzorji so na manjše štante pripeljali periferijo za otip, zato si lahko pobožal razerje, roccate, logije in druge mišake ter tipkulje. Med obvezni inventar so seveda sodile skladovnice pločevink energijskih pijač in pic, ker shiran in žejen ne pihneš 360 noscopa, kek.

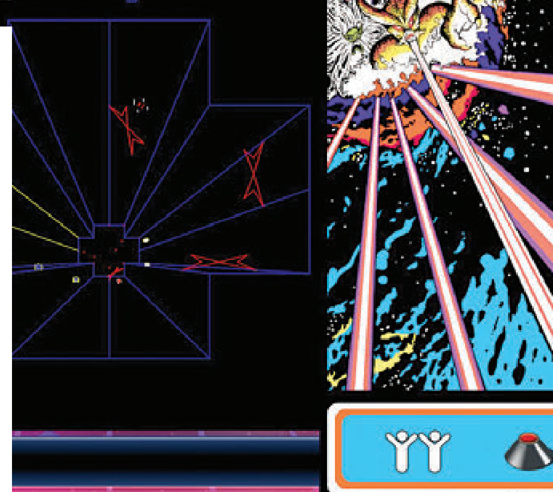
Prvi dan je v fuzbalu slavil dariyo7, za najboljšega kvartopirca je bil okronan Illusion. Toda rezultati za večino prisotnih niso bili najpomembnejša stvar, saj ga ni čez druženje ob šumenju ventilatorjev in vzklikih "TERRORISTS WIN!" Ob obisku takšnih prireditev mi je vselej uganka, čemu jih ni pri nas več. Hektolitri prelitega piva in razdrte debate gladko pokažejo, da so predstave o asocialnih igričarjih le blesav stereotip, tako pred zaslonom kot proč od njega. Čebljanje je bilo živahno in ko vidiš ekipe LoLa ali CSa bodriti soborce, je to poseben občutek. Ali seveda, ko 'po nesreči' brcneš tekmeca v Fifi na sosednjem stolu. Večino dogajanja je bilo sicer moč spremljati prek spletnih streamov, toda vpitje, ko heroj zbeži z mišjo dlako življenja, je treba izkusiti na licu mesta. V League of Legends je moštvo FNC Mikyx 10 IQ sicer povozilo vse ostale, zato pa je bil finale Counter-Strika veliko bolj izenačen. Po mnogih krikih je s preobratom v drugem delu klan The Overpowered slavil nad Think Twice.

ŠTAJERCI NA SPIDU

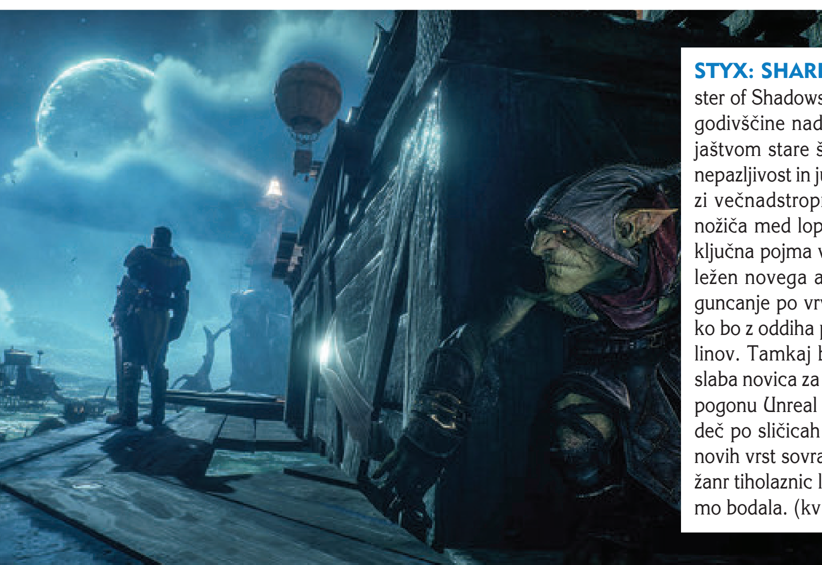
Ni nenavadno, da so Spidovci s štajerskega konca, saj je ta že tradicionalno izredno zagnan za organizacijo druženj. Poleti 2013 so portal Spid.si nadgradili in ustanovili neprofitno Društvo za elektronske športe, s katerim želijo organizirano širiti vedenje o tekmovalnem igričarstvu. *"Izven skupnosti gamerjev redkokdo ve, da obstajajo turnirji v igrah z desettisoči gledalcev in milijonskimi nagradami. Mi želimo to spremeniti,"* pravi šefe, Mariborčan Samo Zavašnik. Spočetka so delovali predvsem s prirejanjem LAN-zabav, zadnja leta pa se vse bolj posvečajo medijski produkciji. *"Pokrivanje e-športa je dinamično in opažamo, da z oddajami ter livestreami najbolje podpiramo vsebino dogodkov."* Imajo verjetno najživahnejšo gručo komentatorjev v Sloveniji ta hip. Toda apetiti so še večji. *"Že sedaj smo med najbolj aktivnimi neprofitnimi društvi na Balkanu. V srednjeročni prihodnosti pa želimo južno od nas ne le poročati s tekmovanj, ampak jih prirejati in postati standard."*

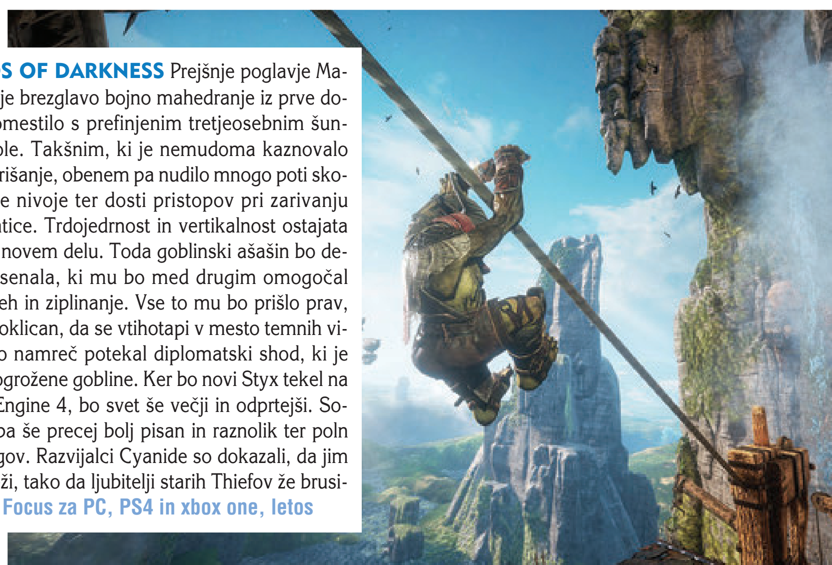
Velike besede, ampak po videnem sodeč jim zanosa ne manjka. Itak ga za takšne partije, kot je bil deveti Epicenter, rabiš na tone. V tem fohu je v Sloveniji denar skrajno težko najti in za zaslužek tega ne počne (več) nihče. Naslednji turnir bo 19. marca Hearthstone Challenge, tostran meje v Ljubljani. Senca recesije se umika in dela prostor novim eventom. Da znamo Podalpci napraviti LAN-čago, se pa že dolgo ve. Samo malo smo pozabili.





ATARI VAULT Microsoftov velikopotezni retroprojekt Game Room je šel rakovo pot, vendar to ne pomeni, da je oživljanje prazgodovinskih iger zamrlo. V to smer bo šel Atari Vault, ki ga bo ta kameleonski založnik kmalu izdal na Steamu. Čeprav ima današnji Atari bore malo zveze z velikanom zgodnjih dni igrarstva in nas je že nategnil z novim Alone in the Darkom, naj bi bil Vault prava stvar. Ne gre le za naphanost paketa z nič manj kot stotimi Atarijevimi 'klasikami' za avtomate in konzolo 2600, od Asteroidov prek Missile Commanda do Tempesta in Warlords. Niti za lokalno in spletno večigralstvo ter internetne lestvice. Kolekcija naj bi bila ultimativna stvar za zbiratelje, ki bodo znali ceniti uporabo izvirnih ROMov, okoliške slike resničnih kabinetov in operaterske nastavitve z avtomatov (težavnost, hitrost odvijanja ...). Direktna podpora Steamovemu kontrolniku pa bo omogočala oponašanje sledilne kroglice – trackballa na desnem očesu, na primer v Centipedu. Starinarniški zaklad ali poskus služenja na nečem, kar lahko z nekaj spretnosti brezplačno poganjaš v emulatorju? Čas bo pokazal. (sn) **Atari za PC, junija**





STYX: SHARDS OF DARKNESS Prejšnje poglavje Master of Shadows je brezglavo bojno mahedranje iz prve dogodivščine nadomestilo s prefinjenim tretjeosebnim šunjaštvom stare šole. Takšnim, ki je nemudoma kaznovalo nepazljivost in jurišanje, obenem pa nudilo mnogo poti skozi večnadstropne nivoje ter dosti pristopov pri zarivanju nožiča med lopatice. Trdojedrnost in vertikalnost ostajata ključna pojma v novem delu. Toda goblinski ašašin bo deležen novega arsenala, ki mu bo med drugim omogočal guncanje po vrveh in ziplinanje. Vse to mu bo prišlo prav, ko bo z oddiha poklican, da se vtihotapi v mesto temnih vilinov. Tamkaj bo namreč potekal diplomatski shod, ki je slaba novica za ogrožene gobline. Ker bo novi Styx tekel na pogonu Unreal Engine 4, bo svet še večji in odprtejši. Sodeč po sličicah pa še precej bolj pisan in raznolik ter poln novih vrst sovragov. Razvijalci Cyanide so dokazali, da jim žanr tiholaznic leži, tako da ljubitelji starih Thiefov že brusimo bodala. (kv) **Focus za PC, PS4 in xbox one, letos**

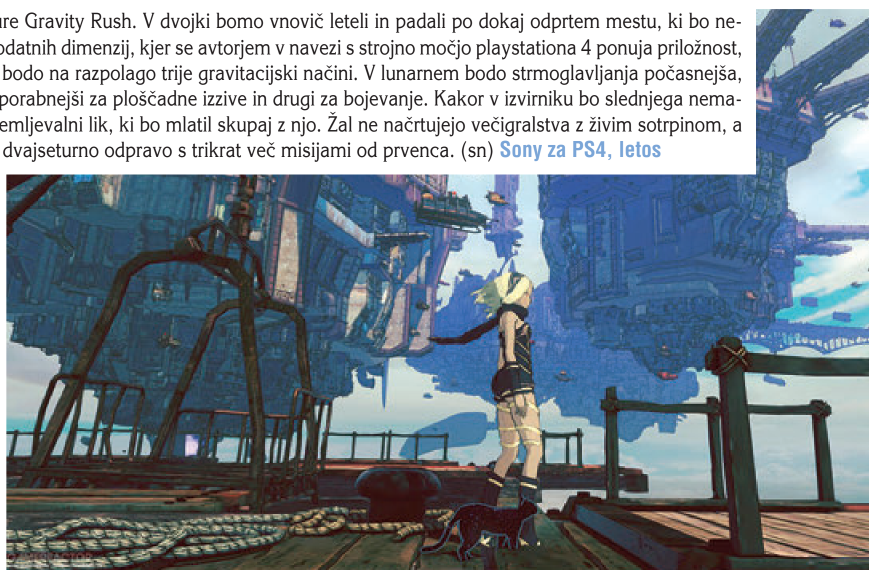
DRAGON FRONT Pri igranju namiznic moramo karte in figurice oživiti z lastno domišljijo, Dragon Front pa bo to storila namesto nas. Šlo bo za prvo VR-kvartopirščino, ki bo karte na virtualni mizi animirala v srborite bojevnike, tanke in coprnike. Svet bo dizelpunkovska mešanica prve svetovne vojne in Srednjega sveta, kjer se bodo dvokrilci izogibali pričaranim strelam. S kupčka tridesetih kart bomo izbrane vojščake metali na bojišče z mrežo velikosti 4 x 4, koder bo važna postavitev, saj bo artilerija tolkla čez več vrst. VR bo razen za animacije izkoriščen za stik s soigralcem na liniji, saj bo moč videti, kam gleda. Vendar ne bomo videli njegovega pravega obraza in glasovno sporazumevanje bo omejeno. Ob izidu bomo za fiksno ceno deležni vseh 460 možnih kart, avtorji High Voltage pa še ne vedo, če in kako bodo kasneje prodajali razširitve. Itak, da jih bodo. (ag) **Oculus za rift in gear VR, poleti**





GRAVITY RUSH 2 Prav v tej cifri opisujemo okinčano različico akcijske avanture Gravity Rush. V dvojki bomo vnovič leteli in padali po dokaj odprtem mestu, ki bo neprimerno bolj barvito, raznoliko in polno ljudi. Takisto se bomo podali v množico dodatnih dimenzij, kjer se avtorjem v navezi s strojno močjo playstationa 4 ponuja priložnost, da spustijo domišljijo z vajeti. Junakinji Kat, ki bo nadaljevala zgodbo iz prvenca, bodo na razpolago trije gravitacijski načini. V lunarnem bodo strmoglavljanja počasnejša, saj bo dečva hitrejša in lažja, v Jupitrovem bo težja in močnejša. Prvi bo kajpak uporabnejši za ploščadne izzive in drugi za bojevanje. Kakor v izvirniku bo slednjega nemalo, v obračunih s črnivci, človeškimi sovražniki in roboti pa se bo Kat pridružil spremljevalni lik, ki bo mlatil skupaj z njo. Žal ne načrtujejo večigralstva z živim sotrpinom, a kljub temu Gravity Rush 2 nadvse obeta. Tudi dolžinsko, saj naj bi šlo za najmanj dvajseturno odpravo s trikrat več misijami od prvenca. (sn) **Sony za PS4, letos**





Dark Souls 3











Nekateri pravijo, da so bili Dark Souls II s svojim prostim preskakovanjem med kresovi v širnem svetu nezvesti sveti tradiciji in da so bili preveč ravninski, namesto da bi segali v globino kakor enica ter neuradni predhodnik Demon's Souls. Daleč od tega, da bi se z njimi strinjali vsi – a prav tovrstni kritiki se bodo vnovič napojili znanega dizajna v težko pričakovani trojki. Z njo se namreč k seriji vrača njen oče Hidetaka Miyazaki, ki je bil pri nadaljevanju svetovalec, saj je bil zaposlen s šefovanjem From Softwaru in klamfanjem izvrstnega Bloodborna za playstation 4. V tretjeosebnem akcijskem erpegejstvu se lahko tako vnovič nadejaš spustov v brezdanje globočine, rajžanja po vase zavitih hodnikih in vzpenjanja po lojtrah, ki se bodo iztekle v preddverju prav tistega gradu, v katerem si začel. In seveda vpliva hitrejšega, bolj akcijskega Bloodborna, čeprav ne do te mere, da bi se izkušnja docela spremenila.

V novih Temnih dušah, ki so od že začetka nastajale za ta orenk konzoli in PC, se boš znašel v kraljestvu Lothric. Skušal boš preživeti bližajoči se konec spopada med temnimi in svetlimi silami, in sicer tako, da se boš pomeril z Žgano gospôdo (Lords of Cinder), starodavnimi junaki Prvega plamena. Ti ne bodo reciklirani heroji od prej, marveč novinci – gigant Yhorm, svetnik Aldrich, nemrtvi Farron s svojo legijo, izgnani Ludleth in visoki kralj Lothric, zadnji up družinske linije. Mogoče bo prav zaradi te ognjene navezave svet na splošno svetlejši in židanejši od predhodnice ter še zlasti od večno mrakobnega prvenca. Ali pa bo tako zato, ker so od dvojke minila pravljično dolga leta? Na vsak način bo delno odprti svet večji in bolj podroben kot kdajkoli, naj bo šlo za gromozanske utrdbe ali nepredstavljive globeli s kozjimi stezicami. Ne bo pa okolje nenadoma postalo živo in gomazeče s sovražniki. Še zmerom bo vse ovito v opresivno samotnost, ki bo vzbujala tako neprijetne občutke kot jasno izražen srh.

V osnovi bo Dark Souls III uporabljal enak sistem kot vsa serija. Raziskovanje te bo vodilo med kresovi, ki bodo rabili kot shranjevalne točke, a bodo hkrati oživili pobite gnusobe. V zameno za fernihtane rokomavhe boš dobil duše, s katerimi boš razvijal sebe in opremo. Če boš duše ob smrti izgubil, boš imel eno samo priložnost, da se prebiješ do kraja pogibeli in jih povrneš. Tudi zato boš v sleherno novo območje vstopal s cmokom v grlu, pripravljen na vseh sort zlodejstev in pasti. Še vedno ne bo ne ugank ne dolgih govoranc ne klasičnih kvestov. Počasi si boš s tlačanskim čiščenjem lokacij v glavi oblikoval zemljevid, kajti v igri ga ne bo, in se privadil vzorcem tako starih kot novih sovražnikov. Na primer zombijskih stražarjev, podgan in vitezov od prej, odslej pa grotesknih coprnikov in v hladno meglo ovitih kanalj, ki bodo hotele prizadejati zmrzalne poškodbe.

Barabeže boš lahko razčetverjal na zelo sličen način kot prej, na primer z dodobra oklepljenimi prsmi, šlemom na čefari in velemečem v roki. Ali pa se boš poslužil novih prijemov, ki jih bo trojka ponudila novosti željnim. Da bi pohitril dostikrat počasno in defenzivno vojskovanje v seriji Souls, je Miyazaki vdelal nove poteze za številna krepelca. Lastila si bodo tako imenovane 'weapon arts', posebne gibe, ki bodo segali od izmikanja do prediranja ščitov ter skoka nazaj, ki mu bo sledil napad v ravni črti. V bistvu bo šlo za razširjen Bloodbornov pristop, kjer si se branil s spretnim gibanjem. Predelali so tudi magijo, ki bo še bolj polnopraven in raznolik del izkušnje, dočim bodo loki efektivnejši. Med službami pa bosta nova herald in mercenary.

Sicer ne bo moč istočasno uporabljati prestrezanj (parry) s ščiti in weapon artov, kar pomeni, da bo treba izbrati med starim in novim načinom. Boš pa zato imel po tri inventarna okna za hitro menjavanje orožij in prav toliko za ščite, s čimer bo igra spodbujala instantno prilagajanje. To daje slutiti, da bodo imeli sovragi še bolj raznolike vzorce obnašanja, kar ume privesti do krepkega števila zaslonov s tistim znanim napisom "You died." Dasiravno ne bo več človečnosti, ki bi ločevala med animiranim truplom z manj energije in polnopravno osebo z več nje, bo igra vse prej kot lahka. Povsem sposobni te bodo potolči že navadni nasprotniki, kaj šele gromozanski, ihtavi šefi z več fazami napada oziroma zmaji, ki se bodo nenapovedano spustili z neba in skurili vse na tleh. Seveda pa ne dvomimo, da bo skupnost takoj našla obvoze in da si bo špil že čez nekaj tednov pokoril nek gik z Rock Bandovo kitaro.

Skrbi, da bi bil Dark Souls III zgolj nekakšen Bloodborne II, ni. Sovragom se ne boš mogel mimo njihovega zamaha zakotaliti za hrbet in jih backstabati, niti ne bo vse tako kaotično in brzinsko kot tam. Trojka bo polnopravna članica znamenite serije, ki pa bo zainteresiranim ponudila nekolikanj bolj adrenalinske, hitre in divje obračune z občasno večjimi skupinami sovražnikov. In z malce gibčnejšimi liki, ki še vedno ne bodo omejeni na izbrani poklic. Si jo želiš? Nisi edini! (sn) ***Bandai Namco za PC, PS4 in XBO, 12. aprila***

Napoved Pogube

V petek, 13. maja, nas čaka novo gaženje do kolen po demonskih kadavrih, razkosanih z motorko in zadetki raket: četrti Doom. Aggressor ob prihajajoči ultranasilni epizodi spomni, zakaj je to ime med igrami pojem.


Tako je bilo leta 1993 videti čelo napredka. Ko si prvič uzrl kopitljave death knighte, si se podelal v hlače. Kasneje si zgolj prijel dvocevko in se nasmehnil.


Rožljajoča strojnica, srdit naval krvoločnih pošasti in kriii – tole ni več Call of Duty. Beštije bodo urno pritekle do nas in nas požgečkale v čreva.

Ko so na predlanski Bethesdini konvenciji QuakeCon pojasnili, da je prvi video iz prihajajočega Dooma namenjen le obiskovalcem, plebejci pa bomo nanj čakali skoraj leto do naslednjega E3ja, so del skupnosti pošteno razburili. Toda marsikateri od mlajših je le skomigni z rameni, rekoč: "Ej, pač en trejler, stari, boš že počakal." Ne, ne bom! To ni bil "kr en trejler" za "kr en špil," marveč za Doom, porkamast. Ime, ob katerem sleherni igričar, ki je imel doma 486tko, obstane in prikima. Če bi moral med vsemi naslovi v zgodovini izbrati enega, ki je imel na industrijo največji vpliv, bi sam izbral izvirni Doom iz leta 1993. Analno smo se ga lotili v številki 134, kar pa je tako daleč nazaj, da je v tem času še pekel pomrznil. Zato ga velja spet segreti.

Pikslasta čreva

Ko je sošolec dobil 66-megaherčni PC 486 in od strica iz sosednjega bloka Doom, se je mulčad zbrala v zatemnjeni sobi in kot uročena strmela v demonske nakaze, ki jih je iz prve osebe kosil rotirajoči kanon. Ločljivost je bila zgolj 320 x 240 (raztegnjena s 320 x 200), a to ni motilo nikogar. Za ljudi, ki so do takrat zvečine igrali Princa, je bil pokuk v 3D-okolico kot današnji prvi stik z navidezno resničnostjo. Odtihmal je po domovih ob težkometalni glasbi odmevalo nažiganje Pušk, starši pa so jeli klicati eksorciste. Nazorno nasilje, ko je raketa demona raztelesila na prafaktorje, je bilo v začetku devetdesetih v igrah izjema in Doom je sprožil marsikateri očitek o nasilnih videoigricah.
A to ni bila izkušnja, ki bi slonela na poceni šokiranju. Šlo je tako za tehnično kot igralno izjemno dovršeno stvaritev, v kateri sta se združila programerski genij Johna Carmacka in dizajnerska nadarjenost Johna Romera, Sandyja Petersena ter kolegov v teksaškem studiu Id. Trirazsežni prostor sicer ni bil novost, saj so ga imeli Ultima Underworld, takisto Idjev Wolfenstein 3D in drugi. Vendar prej gibanje ni bilo tako gladko in podoba zdaleč ne tako bogata. Z bojem proti nekrščanski zalegi iz druge dimenzije, ki preplavi človeško postojanko na Marsu, se je lahko poistovetil vsakdo. Sploh nisi porajtal, da ni pametne štorije. Igral si edinega preživelega marinca, pred nosom ti je bingljala puška in izza vogala se je oglašalo renčanje. Časa za pomisleke ni bilo.
Šele sčasoma smo zgruntali, kako domišljeno so napravljene stopnje. Tudi ko si se naveličal pokanja impov, je Doom izzivalno vlekel nazaj. Premagovanje sodrge je bilo namreč vse kaj drugega kot brezmožgansko stiskanje sprožilca. Naskoki sovragov so bili skrbno odmerjeni, orožja zvito razpostavljena za pastmi in nasploh si moral dobro premišljati, kako in kam. Najboljši dokaz za to je dejstvo, da ogromno ljudi Doom in naslednika, zelo podobni Doom 2, rado požene še danes. Njun dizajn je res zimzelen in spočela sta žanr 'dumačin', ki so nato kot FPSji prevzeli vodilno vlogo v industriji.


Videz likov v 3D-naslovih se deli na skrajno oglate pred Doomom 3 in takšne zaobljene po njem. Tistihmal so grafični pogoni še odločno poganjali napredek v hardveru in za tako podobo si moral imeti zmogljiv stroj.

Oranje ledine

Doom je bila prva streljanka, ki smo jo v Podalpju poganjali na LAN-zabavah. Do štirje so se lahko priheftali v match in postopek je bil precej tečen. Vse mašine so se morale natančno najti na liniji in tam ostati. Toda podivjano dirkanje z atomsko puško BFG (ja, Big Fucking Gun) nas je držalo pred zasloni, dokler ni hišnik v gimnaziji pošizil in nas pozno zvečer nagnal iz šolske računalnice. Pa čeprav smo pogled sukali s tipkami, ker se miši še ni uporabljalo! Tako se je z izvirnim deathmatchem rodilo strelsko nalinijsko večigralstvo.
Želiš naslednji doomovski mejnik? Vsebina je bila pospravljena v elegantnih datotekah .wad, ki so si jih ljudje delili po dial-up povezavi in, ko so se pojavila razvojna orodja, tudi sami izdelovali karte. Doom je bila zatorej igra, ki je porodila modanje. Še enega? V wade si lahko spravljal posnetke, kar je botrovalo vzniku gruč ljudi, ki so si delili hitrostne rekorde. Drugače rečeno, speedrune.
Po dvojki so pri Idu zamenjali franšizo in šli delat Quake. Šele ko se je ta serija kanček izpela, so se leta 2004 vrnili k peklenski Pogubi s trojko. Bila je drugačna od predhodnic, saj je divjo akcijo zamenjala s pokukom v vranje črno temo grozljivščin. Vnovič je šlo za prelomno tehnično delo, ki je prineslo prvič videne premikajoče se sence. In beštije, ki so jim mišični tonus dajale višinske karte (bump map), spričo katerih je bilo videti, kot da ima njihov model več trikotnikov, kot jih je bilo v resnici. Še en prijem, ki je danes v igrah standard. Prav videzni srček je pri trojki ostal najbolj razvpit, kajti igralno se naslov ni tako proslavil. Ne da je bil slab, toda predhodnika sta bila standard, ki ga je malone nemogoče doseči.


Monstrume bo kot prve risal srček Id Tech 6, o katerem pa se govori mnogo manj kot o predhodnikih. V hiši ni več Carmacka, da bi nam o njem razlagal.


Klavnico bomo pričeli na človeški marsovski bazi, nakar se bomo skozi portale odpravili naravnost v Pekel premlatit peklenščke na domu.

Plešimo z dvocevko

Četrti Doom se bo vrnil k utrganemu tekanju z ducatom gnusob pred ustjem bazuke in še dvema za hrbtom. A ni bil vselej mišljen kot tak. Ko so se v hiši okrog leta 2007 spravili igro snovat pod imenom Doom 4, je iz nje pričel nastajati klon Call of Dutyja z rabo kritja. Izvirno naj bi se dogajal na Zemlji, igralec pa bi bil del upora proti invaziji zverin. A štiri leta pozneje so na srečo odločili, da ideja nima prave duše. Razvoj je zašel v krizo in dotedanje delo so zapisali pogubi, hehe. Ko je Bethesda predlani uradno naznanila Doom brez cifre, so pokazali streljanko, ki se spogleduje z izvirniki. Vrženi bomo na Mars, kamor se od neznanokje usujejo peklenske pošasti. Nobene vojaščine s kameradi ne bo, saj bomo mi edino, kar bo stalo med faloti in njihovimi nečednostmi.
Vesoljski marinec to pot ne bo imel pridiha zmahanega razcapanca iz enice, marveč bo oblečen v tesno prilegajoč se motorni oklep, ki bo tudi po zelenkastem videzu spominjal na Master Chiefovega. Omogočal bo dvojne skoke, hitro vlečenje z roko na višje police in blaženje padcev, podatke pa bo osredotočal na hologramski vizir. Vse te dobrote bomo krvavo potrebovali, kajti surovosti beštij se bo treba zoperstaviti z enako mero neusmiljenosti mano-a-mano. Kljub pisani beri strelnih orožij bodo nasprotniki naletavali v valovih in Doom bo spet stari dobri valček smrti z zvermi, kjer se skušaš s kroženjem izmikati projektilom in z zaveso svinca, raket ter plazme vračati milo za drago, preden te preplavijo. Zaklon? Kaj je to?! Spopadi bodo tempirani tako, da bodo igralca nenehno vlekli dalje, saj samodejnega zdravljenja ne bo. Razen ob zavitkih s prvo pomočjo bomo krpanja telesa deležni še ob krepotu nasprotnikov, podobno kot v Diablu 3 in Bloodbornu. Edina pot bo naprej in če bo na njej stala zver, bo pač fasala veliko luknjo v trup.

Porka motorka

Novost bodo brutalna ročna pokončanja. Poškodovane mrcine se bodo začele svetlikati in tedaj bomo lahko pridrveli do njih in izvedli mortalkombatovski fatality. V najpreprostejših bo šla lobanja na kosce, večpotezni pa bodo vsebovali umetelne akrobacije z notranjimi organi. A da bo tole nasilna igrica? Česa ne poveš. Vivisekcija bo še tolikanj bolj navdušujoča, ker jo bomo izvajali na hudih doomovskih pošastih, ki so markanten spoj demonskega mesa iz krščanske mitologije in kibernetsko vsajenih orožij. Vračajo se impi, leteče glave, nabiti baroni pekla in zavaljeni mancubusi, ki imajo namesto rok metalce plazme. Skeletorski revenant je bil že v dvojki nadležna svojat zaradi ramenskih bazuk z vodljivimi izstrelki, tu bo pa lahko še letel! V dražilniku smo razen tega za hipec uzrli tudi šefovsko nadbeštijo Cyberdemona ...
Kot se za dumačino spodobi, bo marinec lahko v žepih in na hrbtu hkrati nosil ves arzenal. Seveda bo poleg jedrski BFG 9000, pred katerim bodo še šefi stiskali repe med noge. Pa večcevni top, plazemska brzostrelka in bazuka. Kljub futurističnemu svetu bomo spet prijeli za ikonično gravirano dvocevko, ki je dala ime Puški z veliko začetnico iz dvojke. In motorko, ki bo v resnici znala nesrečnike razžagati tako, kot bomo mahali z mišjo. Mimogrede, njena uporaba bo omejena z zalogo bencina. Če bo tega zmanjkalo, nam bodo ostale samo še pesti. Najboljši bodo itak spet igrali samo z njimi! Tokrat bodo nekatere krepalice poznale drugotni način proženja in videli smo že, da zna marinec na avtomat pričvrstiti lanser raketic, ki jih proži v roju.

Nazaj v računalnico

Večigralska klavnica bo razen naštetih vsebovala dodatne delilce pogube, kot je gauss canon, najnovejša inačica railguna, ki bo nasprotnika snel z enim zadetkom. V multiju skušajo pri Idju spojiti dosedanje izkušnje iz Doomov in Quakov ter dodati ščepec modernosti. Gibanje bo resda nekaj hitrejše, kot smo vajeni, toda sodeč po alfa testu, ki je trenutno v teku, še vedno ne tako kot v Kvakah, kar že sproža pritožbe veteranov. Najbolj nenavadna je omejitev na dve orožji, ki si ju boš izbral pred igro. S tem skušajo vnesti nekaj taktičnega odločanja in razlik med igralci, ki bodo morali po svoje skombinirati pihalnike na blizu in daleč. Razen tega si bomo izbrali še tip ročnih granat in kibernetski možganski vsadek. Slednji bodo ob proženju nudili zvite bonuse, kot je radarski pokazatelj lokacije tistega igralca, ki nas je zadnji ugonobil, da mu bomo mogli urno vrniti. Kljub tosortni opremi pa bo še vedno ključnega pomena obvladovanje kart, za kar bodo poskrbele nove močne najdbe. Najbolj runa, ki nas bo spremenila v demona, ki si ga bomo takisto izbrali pred partijo.
Tako zastavljen deathmatch se zdi omejujoč, toda ob izidu bo igra vsebovala kompakten izdelovalnik kart in igralnih načinov, imenovan SnapMap. V njem bo moč hitro napraviti modus, kjer bomo lahko tekli sto na uro z BFGji v vsaki roki in še enim v ustih. Dele kart bomo spajali iz gradnikov kot legice in avtorji upajo, da bodo na ta način v modanje privabili tiste, ki nimajo časa za ukvarjanje s 3D-editorji. Na podobni osnovi sloni Halov editor Forge in prav zaradi njegovega uspeha Id v SnapMap polaga precejšnje upe. Toda hkrati so priznali, da zaenkrat ne načrtujejo izdaje zmogljivejših moderskih orodij, kar je zanesenjake spet pognalo v deljenje nečednih besed nalik onim iz uvoda. Bo morala skupnost postaviti Doom tja, kamor si zasluži?


Doom bo ob izidu prinašal pekel tudi na PS4 in XBO, ki sta edini dovolj močni konzoli zanj. Id obljublja, da bosta pošastke zares risali v 1080p.

SAMSUNG



UNCHARTED 4: STAREJŠI, RESNEJŠI, VELIČASTNEJŠI



Desetega maja prispe Uncharted 4, najteže pričakovana letošnja ekskluziva za novi playstation. Naslednja in poslednja odprava rahlo zmedenega in smešnega, toda veščega in neustrašnega arheologa Nathana Draka obljublja generacijski preskok z nadaljnjo stemnitvijo tona. Sneti, blažeč si putiko z aktivnim ogljem, sočustvuje s pustolovcem, ki so mu zavdala leta.

Ti, ti Indiana Jones! S svojimi filmi si celim generacijam vcepil krepko napačno predstavo o arheologih. Če bi res sodil mednje, se ti ne bi tako mudilo skozi vse tiste templje in gradove do zaklada, naj je bil to zlati kipec ali Jezusov kelih. Zavrl bi junaški peket in se zatopil v krasote obiskanih okolij, cenil bi detajlne mehanizme starodavnih pasti in kontempliral, v čem vse so bili podkovani ancientni inženirji. A tedaj seveda ne bi bil tako čeden, mišičast in lesketajoče prešvican, v blagajno pa ne bi cingljali denarci. Kajti kdo bi hotel opazovati bledičnega piflarja, ki z metlico in monoklom nadleguje zaprašene sarkofage? Zaradi tebe so bili domala vsi filmski arheologi hrabri pustolovci, s čimer so ključno vplivali na igre. Lara Croft v Tomb Raiderjih dolgo ni bila nič drugega kot Indiana z joški, Nathan Drake v Unchartedih pa nič drugega kot Lara brez njih, torej spet Indiana.

Toda čas grobnice ropajočih, dovtipe razdirajočih, barabe brez vprašanj streljajočih in svet rešujočih herojev z diplomo iz mumij je nekoliko minil. Zdaj je v modi razmišljujoče raziskovanje njihovega notranjega sveta, kar pomeni manj duhovičenja in več temačnosti, resnobnosti, celo zamorjenosti. Že v Unchartedu 3 za PS3 iz leta 2011 je bilo težko zgrešiti spremembo v značaju junaka serije. Pametnjaškega hecneža iz enice je nadomestil bolj zamorjen, včasih celo zatežen Nate, ki je postajal "too old for this shit." Sicer je še vedno neugnano mikastil barabine in skakalno-tekalno lomastil po premočrtnih stopnjah, kar se ni najbolj skladalo z nakazanim starčevstvom. A osebnostni premik je bil očiten in to se bo nadaljevalo v štirici, ki bo sklenila Drakove tujske odprave. Avtorji Naughty Dog pravijo, da je to zanje zadnji Uncharted. Podnaslov A Thief's End, ki ima tako geografski kot časovni pomen, torej ni iz trte izvit. A nič bati, blagovna znamka bo gotovo živela dalje – če ne drugače, v obliki filma, ki je napovedan za 2017.

Odprašiti plašč in fedoro

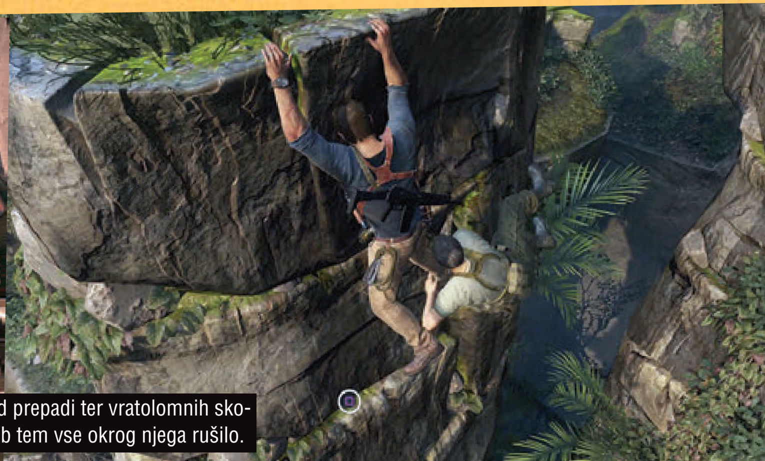
Obsežna samotarska kampanja se bo začela tri leta po zaključku trojke, ko Nate neha z jaganjem zakladov in se ustali z mično bjondo Eleno. Ta je z njim od samega začetka niza in je očitno prevladala nad temnolaso konkurentko Chloe. A kakor se rado zgodi, bo Draka, siroto, ki je priimek povzel po legendarnem angleškem raziskovalcu Francisu, začopatila preteklost. Na vratih se mu bo narisal davno izginuli brat Sam in ga odvlekel na novo popotovanje v 'rajske' kraje. Srž njunega iskanja bo skrita piratska kolonija Libertalia na Madagaskarju. Ta naj bi bajeslovno obstajala v resnici in si je niso izmislili le za igro. Kot se spodobi, je tam zakopan gusarski zaklad. ("Ej, ziher bo to kompletna naslednja sezona Game of Thrones!" -medklic sodobnega bradača z leseno nogo.)

Kot je za Unchartede v navadi, bo šlo hitro vse narobe, le da tokrat nekoliko bolj zares. Pirati ne bodo tiste sorte, ki bi žlampali grog in videvali troglave opice, marveč sodobni, do zob oboroženi plenilci in koristoljubci. Z njimi se bo pajdašilo zasebno vojaško podjetje Shoreline, ki ga bo vodila brezobzirna črnka in glavna negativka Nadine Ross. (Ker ji glas posoja belka, je že izbruhnil manjši škandal, vendar se Naughty Dog niso uklonili.) Nadine in Shoreline sta se v preteklosti že srečala z Natovim pobratimom Victorjem Sullivanom, ki ju je fino opetnajstil. Tokrat bosta skušala preprečiti Natanu in Samu, da bi se dokopala do razvpitega piratskega artefakta.

Madagaskarske afnarije

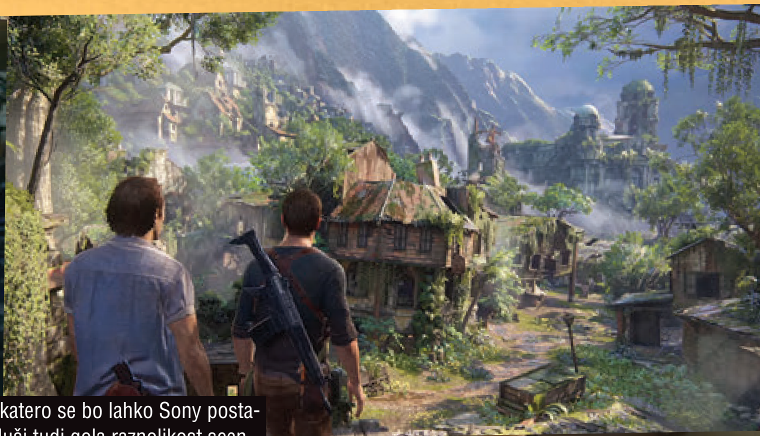
Kaj ta čudežna reč stori, v tem trenutku ni znano, tako kot še marsikaj drugega o samotarski kampanji, na primer ugankarstvo. Nasploh so imeli Naughty z njo precejšnje težave, saj sta predlansko spomlad studio zapustila scenarista Justin Richmond in Amy Hennig. To se ne sliši kot posebej velik problem, a vedeti je treba, da je šlo za človeka, ki sta za Unchartede skrbela od nekdaj. V zajetne šolne sta skočila vodji igre The Last of Us, ki sta zavrgla dosti že ustvarjenega in vpeljala nove smernice. Ni naključje, da je Nathan na





Nathan je znan po obvladanju akrobatike. Brez visenj nad prepadi ter vratolomnih skokov v premikajoča se vozila ne bo šlo in kajpada se bo ob tem vse okrog njega rušilo.





Thief's End kani biti doslej najbolj prelesten naslov za PS4 in vnovič titula, s katero se bo lahko Sony postavljal in ugovarjal očitkom, da je konzola na ravni peceja izpred nekaj let. Navduši tudi gola raznolikost scen.







promocijskem materialu starejši ter se drži podobno zaskrbljeno kot fotrski protagonist TLoU. Zaradi takih internih kapric se je datum izida doslej največje epizode pomaknil vzvratno in se zdaj bojda nepremično ustalil na prvi polovici maja.

Ravno tako kot predhodni deli bo štirica tretjeosebna mešanica skakanja, plezanja, raziskovanja, streljanja in mlatenja, obilno podložena z vnaprej pripravljenimi filmčki, ki so videti na nivoju h'woodskih akcijad, in kinematografskimi sekvencami QTE. To so tiste, kjer je treba v pravem trenutku stisniti zaukazani gumb, da se odvije animacija – lik se ogne nevarnosti, nekoga useka po dominah in podobno. A mnogo večja strojna moč playstationa 4 bo omogočila tako vizualen kot igralen napredek. Prvi bo očiten na rovaš nadvse življenjskih likov z izredno podrobnimi obrazi in animacijo teles, košatega rastja, spreminjajočega se vremena, izmenjavanja dneva z nočjo in podobnih elementov, kakršnih smo bili deležni v obeh novogeneracijskih Tomb Raiderjih. Tako kot Lara bo Drake za vzpenjanje po pečinah uporabljal cepin, kar je zanimivo, saj so Crystal Dynamicsov reboot mnogi kritizirali ravno zato, ker se je močno zgledoval po Unchartedu. Zdaj sta se vlogi obrnili :). S plezanjem bo moč doseči skrite votline ali si pridobiti boljšo pozicijo za začetek obračuna. Dodatno orodje bo oprijemalna kljuka, s katero bo Nate malce oponašal Batmana, nivoji pa bodo v štirici bistveno večji in bolj odprti. Do te mere, da se bo moč po njih zapeljati celo z džipom, na primer po afriški savani.

Čeprav ne bo šlo za pravi odprti svet, saj bo ta še vedno razrezan na formalno premočrtne nivoje, bodi cilji dostopni iz več smeri in na več načinov. To se bo tikalo predvsem bojevanja, ki bo takisto vsebovalo nove gradnike. Ne le gibov, kot sta slepo streljanje in plazenje po vseh štirih, ampak tudi večje arene z mnogo zakloni in čistinami. Gotovo ne bo šlo za taktično zahteven naslov, saj so ustvarjalci že napovedali, da bodo obdržali hitro odvijanje klobčiča. Po trailerjih sodeč je nekje v ozadju kibiciral Michael Bay, saj vse leti v luft, Nathan in brat drvita na motociklu, grmita v prepade, strmoglavljata ... Vseeno pa bodo rešetalski obračuni bolj množični in obdarjeni z več pristopi. Zlasti v mestnih okoliših, kjer bo moč na ulicah dinamično plašiti skupine sovražnikov in pred njimi bežati. K temu se bo lepo podalo skrivanje, kjer bomo tolovaje neslišno ugonabljali od zadaj, in marsikdaj bomo lahko med pristopoma gladko prehajali. No, kljub vsem plusom in že zdaj očitni grafični krasoti bo puščavniško igranje teklo le s tridesetimi sličicami na sekundo.

"Hodie mecum eris in paradiso"

S 60 fpsji bo zato šibalo spletno večigralstvo, ki je deležno levjega deleža pozornosti. Multiplayer se je skozi leta uveljavil kot skorajda enakopraven del paketa in so ga nekateri v grafično obnovljeni zbirki Nathan Drake Collection za PS4 močno pogrešali. Tale v štirici pa bo nekaj posebnega. Malce po zgledu zombijev v Call of Dutyju bo namreč privzel nadnaravne gabarite, dočim je kampanja vnovič videti dokaj prizemljena in brez kakih čirul-čarul.

Ključni modus bo moštveni deathmatch petih proti petim, kakršnega ljubitelji serije dobro poznajo. Novost bo ta, da boš lik (Nathana, Chloe ...) krepil z odkrivanjem znamenitih čarobnih artefaktov po zemljevidu, kot je kipec iz El Dorada. A preden se bodo pojavili, bo treba nabrati zadosti točk s klasičnim streljanjem tekmecev. Bitke bo zato določal prepoznaven ritem: najprej običajno, relativno počasno in umirjeno rešetanje z navadnimi orožji, od pištol prek karabink do strojnic, nato pa razpaljotka deluks zaradi odkritih artefaktov. Vsak od njih bo na bojišče vplival na svoj način, na primer klobčič razjezenih duhov, ki bodo poiskali nasprotnike v kritju in jih ubili, če ne bodo pobrali šil in kopit. Tedaj jih boš seveda lahko napolnil s svincem. Druge nadgradnje bodo obsegale zdravljenje sotrpinov, hitrejše oživljanje, ovijanje v plamene in še marsikaj.

Druga ključna večigralska novost bodo računalniški pomočniki, ki jih serija doslej sploh ni poznala. Te boš priklical predvsem tedaj, ko se boš znašel v škripcih, in vsak bo imel svojstvene lastnosti. Lovec bo pridrvel na prizorišče, se vrgel na najbližjega sovražnika in ga stisnil k tlom, da ga boš lahko ustrelil, hrust bo odprl mitralješki ogenj, ostrostrelec bo šical čez pol karte (moč bo izbrati, kje se bo zaredil) ... Četudi nisi mojster večigralstva in joypada, boš s klicanjem nadnaravnosti in pomočnikov že nekako zmutil kakšno zmago.

Ravno to je namen avtorjev – da bi se imeli fino vsi, ne le znalci, in da bi naslednji Uncharted tudi po zaslugi dostopnega, vznemirljivega večigralstva postal najmočnejši adut že tako dobro prodajanega playstationa 4. Čisto mogoče, da jim bo uspelo!

POSEBNA IZDAJNIŠTVA

Thief's End bo prispel v treh edicijah. Običajni se bosta pridružili specialna (70 evrov) in zbirateljska (150) z bonusi v igri (večigralske kožice za pomočnike in orožja, notranja valuta za instanten odklep robe ...) ter zunaj nje. Med slednje sodita trdo vezan art book in 30 centimetrov visoka figurica Draka, ki vrača pištolo v tok. Ali jo iz njega vleče, hm! V dražji inačici bosta tako kipec kot knjižica, dočim bo cenejša imela le slednjo. Moč si bo omisliti tudi komplet igre in playstationa 4 s 500 GB diska, sliko Draka na zgornji plošči in ustrezno okinčanim kontrolnikom. Na pročelju sive konzole bo izpisano unchartedovsko geslo 'Sic parvis magna', kar v latinščini pomeni 'iz malega raste veliko'. Ja, to sta nedvomno rekli tudi Chloe in Elena.



ZA VEČ ŽOGOBRCNE IZBIRE

Levji delež nogometnih iger včerajšnjika, od Match Daya do Actua Soccerja, je danes bednobeden. A sloviti dvojec Sensible Soccer – Kick Off, ki je uokviril marsikatero mladost, se sploh ni slabo postaral. Še več, v bližnji prihodnosti ga bosta izvirna avtorja pomladila za novo generacijo, česar je Sneti sila vesel.

Je že v redu, da hočejo nekateri fuzbalski špili v marsičem posnemati resnični žogobrc. A kakor si želiš včasih zgolj brez komplikacij nekoga ustreliti v fris, ne da bi ti bilo treba v ta namen dve uri študirati finese orožij, okolice in gibanja, bi rad sem ter tja tudi risankasto pospešeno pretekel vse igrišče in ob rjovenju publike veličastno plasiral okroglo usnje v kot mreže.

Prav to štimungo sta začetkom devetdesetih let poudarjali fuzbalski arkadi Sensible Soccer in Kick Off. V obeh si akcijo spremljal od zgoraj in v obeh so nastopali stilizirani, brzinsko premikajoči se strički, ki so se trudili obvladati zmikljivo žogo. Ta se ni lepila na noge in jo je bilo treba ob spremembi smeri aktivno loviti, igranje pa je bilo polno prevzemov lastništva nad njo in zbijanj nogometaškov po tleh. A čeprav si besno tekanje po zelenici in topničarsko nažiganje instantno doumel zaradi preprostega nadzora (osem smeri + en strel), se je dalo udejanjiti čuda fines, od ukrivljenih šutov do kačjih vijuganj med nasprotnimi igralci. Seveda računalniškimi, ampak največji žur je bil, ko si pred PC, amigo, atari ST oziroma eno od konzol posedel prijateljčka in mu dokazal, da Prosinečki nima pojma.

NOGOMETA STARIH DNI



Sensible Soccer je mlajši v dvojcu, saj je izšel leta 1992 za amigo, atari ST in DOS (PC). Ključna platforma je bila seveda prijateljica, s katero so Sensible Software vzpostavili ljubeč odnos, in prav na njej je špil zaslovel. Kick Off je prispel tri leta prej, v izvirniku takisto za amigo in ST, vendar so ga nekateri igrali tudi na osembitnikih v slogu spectruma, kjer pa je zaradi bedne grafike in občutno večje počasnosti pustil bistveno slabši vtis.



SENSIBLE SOCCER -> SOCIABLE SOCCER

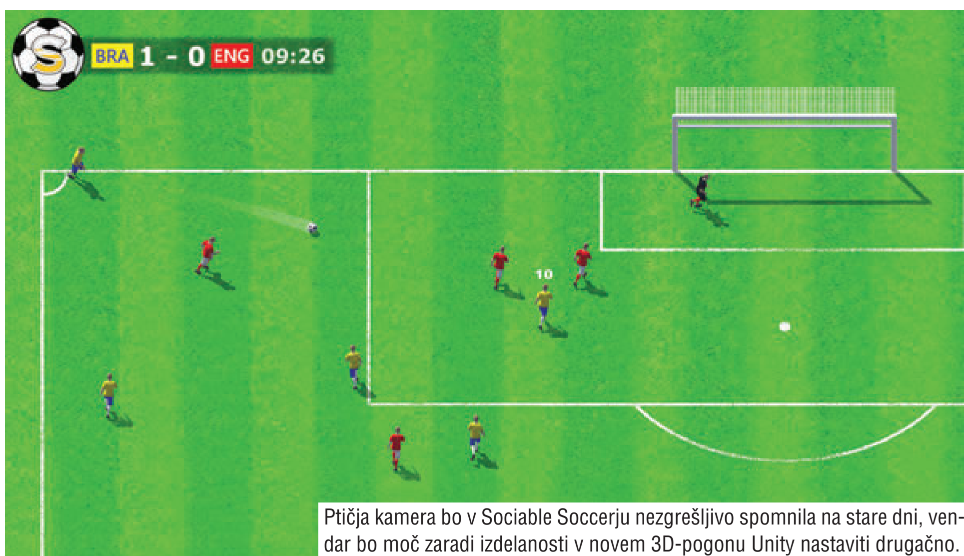
Jon Hare ni ime, ki bi se kosalo s Carmackom in Miyamotom. Vendar se je ta 50-letni Anglež v zgodovino zapisal s tem, da je s še enim pogumnežem ustanovil legendarno avtorsko-založniško hišo Sensible Software, kjer sta nastali večna Cannon Fodder in Sensible Soccer. Igranje v slednjem je bila sveta preproščina: če si hotel žogo brcniti, si pritisnil gumb, če si ga držal, jo je striček brcnil v zrak. Ostalo je bilo odvisno od gibanja. A moč je bilo početi vseh sort zvijače, nogometaši pa so imeli mnoge statistične podatke, ki so se odražali na igranju. Pod enostavnostjo je tlela dodelana arkadna simulacija, ki je stregla tako z vznemirljivostjo kot presenetljivo merico kompleksnosti. Če ne bi bilo tako, reč kljub pretežnemu manku uradnih licenc ne bi doživela več nadaljevanj, med njimi slovitega Sensible World of Soccer. Ta je vseboval 1500 klubov!

Potem ko je Hare zapustil Sensible, je delal na več nogometnih igrah, tako da je bil nenehno v stiku s svetom teh špilov. Sociable Soccer, kot se naslednik imenuje zaradi nezmožnosti odkupa starega imena od Codemasters (hoteli so preveč cvenka!), bo višek njegovega udejstvovanja. Kickstarter se mu je sicer ponesrečil, toda izdajateljem je dokazal, da med publiko je interes za dolpotegljivo fuzbalsko arkado za okrog dva evrska desetaka, katere izdelava zaradi odsotnosti kupa oficielnih moštev in reprezentanc ter osnovnega videza ne bo draga. Zato Sociabla ne bo izdal v lastni režiji ali v early accessu, marveč po tradicionalnem založniškem kanalu.



Jon Hare je bil gonilna sila Sensible Softwara. Programiral je in / ali naredil grafiko za številne njihove uspešnice – Mega Lo Manio, Wizball, Microprose Soccer.

Bistvo bo znova v igralnosti, zabavnosti in takojšnji dojemljivosti. Hare z zvečine finskimi sodelavci, med katerimi je dosti nekdanjih uslužbencev Remedyja (Max Payne), ne namerava konkurirati kompleksnima Fifi ter PESu. Nadzor nad liki bo v novi dobi analogen, vendar bodo striclji slično naspidirani in vse bo moč opraviti s smerjo + prgiščem akcijskih gumbov. Celo z enim samim, če nas bo staro-



Ptičja kamera bo v Sociable Soccerju nezgrešljivo spomnila na stare dni, vendar bo moč zaradi izdelanosti v novem 3D-pogonu Unity nastaviti drugačno.



Izbira avatarja v kočnem Sociablu verjetno ne bo videti takale. Vsekakor pa ciljajo na simpatično risankavost in barvitost.


Novi Kick Off uporablja temnejšo barvo zelenice kot njega dni. O bistvenih elementih igre pa nas bodo morali še poučiti.

dobniško žejalo. Nastavili bomo ancientno ptičjo ali modernejšo stransko kamero in se s hecno imenovanimi ekipami udejstvovali v ligah in turnirjih oziroma lokalnem ali spletnem multiplayerju. Tekme bo samodejni iskalnik našel kar najhitreje, vedno pa bomo v njih predstavljali izbrani klub, kar bo tolikanj bolj vzdušno, če bo ta eden od licenčnih. Chelsea naj bi bil notri stoodstotno, za ostale se menijo. Ustvarili bomo tudi 3D-avatarja, ki bo lahko sodeloval v akciji na zelenici in se pajdašil z drugimi. Od tod pravzaprav ime 'Sociable'. Kako se bo špilčič odrezal, naj bi videli še letos na PCju, PS4 in xboxu one.

KICK OFF -> KICK OFF REVIVAL

Kick Off je sicer izšel prej kot Sensible Soccer, a se je močno zgledoval po Sensiejevem prehodniku, Microprose Soccerju, ki je bil prav tako delo Sensible Softwara. Omogočal je zavite strele, voleje in glavce ter vseboval ponovljene posnetke, le da je potekal hitreje od Microprosa. Žal ga ni bistveno nadgradil in Sensible ga je presegel. A še dolgo po tistem, ko je ta že zamrl, je Kick Off še kar, oprostite za slabo besedno igro, brcal. Nadaljevanj je bilo, kot bi jih naklel – Goal!, Super Kick-Off, Kick-Off 96, 97 in 98, Kick-Off World, celo Kick-Off 2002. Odrezal jih je šele propad založnika Anca, ki je sekvele pumpal brez izvirnega avtorja, Britanca italijanskega rodu Dina Dinija. Ta je sodeloval le pri enici, dvojki in Goalu. Kasneje je postal učitelj programiranja in se skušal kakor Hare uveljaviti z drugimi fuzbalskimi igrami, toda zdaj se je vrnil k tisti, s katero je prodrl na samem začetku.

Na playstation 4 in vito (res mi je uganka, čemu pri takih 'igricah' izpuščajo PS3!) tako letos, petindvajset let po dvojki, dospe Kick Off Revival. O špilu je znanega manj kot o Sociable Soccerju, vsekakor pa bo šlo za brzinsko, arkadno fuzbalščino v pogledu od zgoraj, ki se bo vnovič zanašala na preprosto, toda subtilno dogajanje. Kakor Sociable bo v digitalni obliki za nižjo ceno izšla pri tradicionalnem založniku, ne v samostojnem podjetništvu, niti Dini ni za cekine žical občinstva. Omenjajo grafiko visoke ločljivosti, nadgrajeno fiziko, napredno umetno pamet in spletno igranje. Bo Lahu tokrat uspelo preseči Britanca, ki mu je pred toliko leti enega od golov zabil z oddaljeno kamero za boljšo preglednost? Počakajmo. Morda se igri celo zažreta v prodajni kolač Fife in PESa!



"Kaj imajo skupnega maketa železnice in joški?"
"Oboje troje je namenjeno otrokom, z njimi pa se najraje igrajo fotri!" Četudi sobni ajzenpon ni več aktualen in je enako zapisal že lani, si veliki otrok LordFebo ne more pomagati, da ne bi tega starega štosa ponovil.

Predstavljajte si dvorano, naphano z najboljšimi igračami. Preizkusiti je moč vse Transformerje, nerf blasterji imajo neomejeno municijo, okoli so speljane najdaljše driče za avtočke Hot Wheels, prizorišče preletavajo kvadrikopterji in za Barbiko so na voljo čisto vsi dodatki. Le en detajl manjka: nikjer ni niti enega samega otroka. To je njujorški Toy Fair, industrijski smenj igrač, kamor imajo vstop le poslovneži, proizvajalci in trgovci. Kot sem zapisal v lanskem raportu, dajejo kravatarji prireditvi nenaravno podobo: kot da na predstavitvi ženskega perila ne bi bilo nobene ženske. A tako je slehernega februarja že od leta 1903.

Ker je dogodek poslovne sorte, ne gre brez številk. Kazalci so pozitivni, saj je področje igrač lani zraslo za sedem odstotkov na dobrih 60 milijard evrov. Največ so k temu brez heca pripomogle Rusija, Poljska in Mehika, kjer se je prodaja skoraj podvojila. Največja tovarna in obenem najmogočnejši logotip ostaja Lego. Danci so v 2015 profit dvignili za 15 %, medtem ko se je drugouvrščenemu Mattelu zmanjšal za skorajda polovico. Čeprav je čedalje več tehnološko naprednih pogruntavščin, dajo sejemske nagrade dobro sliko, kaj je najbolj čislano. Igrača leta je postal nek veterinarski pult, nagrada za deški komplet je šla Legovemu Tisočletnemu sokolu in za dekliški sladoledarskemu kamionu od Shopkinsov. Ekskluzivni izbor zaokroži družabna igra leta, Hasbrov Pie Face, ciljanje lastnega frisa s stepeno smetano. (Mimogrede, odličja podeljuje strokovna javnost, ne anketirani desetletniki.)

X-IRONSUPERCAPTAIN-DARTHMAN-8 POVSOD

Enega samega izpostavitve vrednega trenda na prireditvi ni bilo, kar je ob tako široki ponudbi za vse starosti in spole pričakovano. Klasike v slogu pliškov, dojenčkov, kuhinj in avtomobilčkov so bile na vsakem koraku. Sestavljanke iz vseh sort gradnikov in materialov so v porastu, enako velja za zbiralniške serije figuric. Dronov, robotov in drugih senzorskih izvedenk je bilo čuda, prav tako z mobilnikom povezanih igrač. Najbolj se je razširila družina STEM – Science Technology Engineering Math. Sem sodi nebroj produktov za kemične, fizikalne in biološke poskuse, ki so bogato zastopani tudi v slovenskih prodajalnah. Imena so res posrečena: Candy Chemistry, Chocolate Science Lab, Amusement Park Engineer ... Deca se očitno nadvse rada izobražuje, če se le da, skozi sladkarije.

Da je bilo ogromno robe licenčne, ni presenečenje. Lanske dinozavre je zamenjala minionska rumena ter Elza in Olaf sta začuda še vedno priljubljena. Toda letošnja nasičenost s tremi licencami, Marvelom, DCjem in Vojno zvezd, je bila že naravnost nezdrava. Batmani, Iron-Mani in žarometi so bili vseprisotni, od plastike prek namiznih iger do šolskih torb. Še punčke so imele netopirjev znak in avtočki Vaderjevo masko. Razlog je seveda, da filmski letošnjik na polno pripada vseh trem svetovom, licence pa studiem navržejo mnogo več kot sami filmi. In to se bo le še stopnjevalo, saj bodo Avengerji, Pravičniki in stormtrooperji 2017. vnovič zavzemali kinodvorane. Je smiseln apel, da ni potrebe po kupovanju vsake reči s prepoznavnimi liki, še frotirke in avtomobilskega senčnika? Ali je boj proti ameriškim tovarnam domišljije itak že izgubljen?





Sodobne igrače so vseh sort, od pametnih, izobraževalnih, kakršni so Happy Atoms, ki učijo kemijo, do afnalnih tipa selfiemic. Ime pove vse.

OD ČLENONOŽCEV DO BOTOV

Za teksaško firmo Inovation First bržda ne ve nihče, toda slovenski otroci dobro poznajo njihovo najbolj razširjeno linijo Hexbug. To so tisti mali elektronski ščurki, ki noro bezljajo po površini oziroma po njim namenjenih poligonih. Uspešen program členonožcev bodo v drugi polovici leta obogatili z bojevalnimi tarantelami na daljinsko upravljanje. Pajkovci se bodo opremljeni s svetlobnim topom in senzorjem medsebojno onesposabljali, toda njihova okornost in počasnost jim nista v ponos. Privlačnejši so dinamični in 'fizični' Battleboti taiste firme. Igrača je dobila navdih v istoimenski TV-oddaji, v kateri se arensko spopadejo stroji. Tudi doma se bomo v ringu spopadali z daljinsko vodenimi vozilci na kolesih, ki so vzeta kar iz šova. Zaenkrat so to katapultirni Bronco, mesorezni Tombstone in fleksarični Witchdoctor. Med demonstracijo je bilo veliko trkanja in odpadanja plastičnih kosov, toda na žalost brez metalca plamenov in cirkulark v areni. Najbrž zaradi varnosti, kdo ve. Napovedana cena za areno z dvema borcema je okoli 90 evrov.



Battlebotsko spopadanje v dobrega pol metra veliki areni je videti kar zabavno. Za bolj 'vroče' vzdušje je treba nujno imeti pri roki sprej in vžigalnik ...

Druga zanimivost firme Inovation First je izdelovalnica robotov in strojev, imenovana VEX. Gre za Mindstormom podobno družino, le zmogljivejšo oziroma z več možnostmi. Boljša je že osnovna opeka z možgani, ki šteje več hercev in bajtov ter dvanajst priključkov za vhodno-izhodne elemente. Motorji so prav tako pametni in mnogo natančnejši, saj jim je



Sistem VEX je nezgrešljivo mindstormovski, ki Legovo robotiko prekaša z več vhodi, senzorji in kilobajti. Programiranje je lahko otroško ali klasično.

moč ukazati tritisočkrat na sekundo, jih premikati po tretjinko kotne stopinje ter jih celo uporabiti kot vnašalno tipalo. Bogatejši so tudi senzorji, med njimi ultrazvočni, dotikalni, svetlobni in kamera. Za razliko od Legove robotike VEX zaradi ožjega nabora gradnikov terja manj zafrkavanja s sestavljanjem strukture. Vseeno ne manjka specialnih inženirskih elementov, kot so omnikolesa in diferenciali, tako da so možnosti brezmejne. Navaden komplet stane 300 evrov. Pričeli so tržiti še izobraževalne in tekmovalne skupke za šole, okoli katerih naj bi se sčasoma razvila velika skupnost.

SPRINTAJ SI IGRAČO!

"Ati, ati, novo figurico bi. Sosedov pob ima vsak mesec novega strička in se smeji moji leseni žlici. Ati, jazst bi tudi imel takega, ki premika noge in mu lahko snameš čelado." Ne nove figurice, ati, ThingMaker je tisto, kar moraš nabaviti, pravi Mattel. Tovarna igrač, ki se je proslavila ravno z igralnimi figuricami, kakršni sta Barbie in He-Man, je predstavila 3D-printer za domačo izdelavo igrač. Ker pride na ameriške police šele oktobra, tehničnih specifikacij in konkretnih tehnologij niso povedali, le ceno: 300 dolarjev plus daca. A princip je poznan – topljenje niti plastičnega filamenta, ki ga nato šobe brizgajo sloj na sloj, dokler ne nastane objekt. Največji adut thingmakerja bo softverska podpora, ki prihaja iz Autodeska. Mojstri modelarskega programja so namreč razvili preprosto tablično aplikacijo ThingMaker Design, namenjeno družinskemu ustvarjanju robotov, dinozavrov ali supermanov. Možno je izbirati iz knjižnice obstoječih ali zgraditi lastno kreaturo, nakar samo še stisneš 3D-print in se vrneš čez deset ur. Toliko je namreč na demonstraciji izračunal program za stvarjenje možiclja s krili.



Program ThingMaker Design je že na voljo, saj se da z njim pozabavati tudi brez 3D-tiska. Všečen sestavljalski pristop in možnosti so prav za mladino.

Rezultat na kraju seveda ne bo tak kot kupljena akcijska figura. Majhna komora ne omogoča več kot nekajcentimetrskih objektov in program ni zares modelirni, marveč le sestavljalnik vnaprej pripravljenih gradnikov. Vsakemu elementu se da spremeniti barvo, čeprav to pomeni ročno menjavanje kolutov s plastiko, saj tiskalnik ne poseduje možnosti barvanja. Ker so spoji in zglobi med koščki standardizirani, je moč z njimi prosto graditi tako na zaslonu kot na mizi. Večja težava je, da je takih sestavljalnih igrač cela vrsta ter da so 3D-sprintani koščki surovi in neprimerljivi s sijočo kupljeno plastiko. Vprašanje dolgoročnosti drage naprave je zatorej na mestu.

Mattel ni razkril stroškov materiala, niti ne, ali se bo thingmaker obnašal kot standarden tiskalnik-ustvarjalnik in ali ga bo moč nucati iz odprtih programov. Obljubili pa so širšo programsko vsebino ob izidu, zlasti v povezavi z lastnimi blagovnimi znamkami. Nam bo dana možnost, da Barbiki sprintamo škornje, avtomobilčku Hot Wheels nov spojler in Skeletorju falično gorjačo? Futura bo taka.



"Kaj naj počnemo danes?" "Dajmo vsi skupaj oblikovati novega možička. In potem čakati 10 ur, da se speče." Vsekakor Mattelu rešpekt za takle projekt. Morda bo pa thingmaker preboj domačega 3D-tiskanja.



ROBOTSKI SESTAVLJENCI

Tole je Power Surge Optimus Prime, letošnja robotska hotnica poslednjega mulca. 30-centimetrski bojevnik, ki se sestavi iz grdega tovornjaka, se sveti in bliska ter lahko naprsni ščit preobrazi v ptičastega prijatelja Aerobolta – to pa je tudi vse. Opaznega napredka, ki prihaja v vse druge veje igrač, pri Transformerjih dejansko ni videti. Ne govorijo, ne letajo in se ne povezujejo s telefonom. So igračarska stalnica ter del Hasbrovega paviljona se je šibil od Autobotov, Decepticonov in žlahte, toda šlo je le za neskončno vrsto precenjene in velikokrat neatraktivne plastike. Dobršen del je bolj pritiče turškim stojnicam kot zahodnim trgovinam. Nenavadno, da niso pokazali kakšne hude zbirateljske inačice s kovinskim videzom. Izdelki so očitno namenjeni najmlajšim, saj se zvečine napajajo iz aktualnih risanih TV-serij Robots in Disguise ter izobraževalno naravanih Rescue Bots. Letos bo bojda več zlobnih modelčkov in močneje bo zastopana družina Combiner Wars, ki v eno figuro poveže več vozil. Glede na to, da dobimo v prihodnjih letih dva filma, enega le z Bumblebeejem, bo logotip Transformerjev čedalje bolj viden.

SODOBNEJŠI MONOPOLI

Malokdo ve, da je Monopoly star 113 let! Odtlej je namizna igra izšla v tisoč izvedenkah, med drugim je Hasbro pred leti splovil komplet brez gotovine, le s karticami in osrednjim blagajniškim računalničkom. A sistem se zaradi nerodnosti ni obnesel, zato bodo vajo letos ponovili z izdajo Ultimate Banking. Tudi tokrat bo banka v obliki čitalnika kartic, le brez poprejšnjega numeričnega vnašanja. Vse kartice, od igralcev, od nepremičnin in bonitetne, bodo opremljene s črtnimi kodami, zato naj bi bilo igranje gladkejše in goljufije onemogočene. Nenavadno, da niso v ta namen avtomatizirali še ostalih ročnih del, recimo meta kocke in potovanja po poljih. Tega si seveda ne želimo, saj je igra družabna, ne robotska. Navsezadnje je otipljiv denar, katerega količine se jasno zavedaš in z njim šumiš nasprotniku pred nosom, ravno tako eden ključnih elementov igre. Tisti, ki si jih vnaprej skriješ v rokav, takisto. Zato tale verzija ne dobi palca navzgor.





Na zunaj pusta hiša Izganjalcev duhov je bolj zanimiva od znotraj, obvezen dokup pa je še vozilo Ecto-1, ki je izšlo v omejeni seriji predlani. Pridejo z novim filmom tudi nove izganjalske kocke?



Nova uporniška postojanka na Hothu je zelo podrobna, saj ima celo snežno pošast wampo z odstranljivima rokama. A za popolno dioramo je treba posedovati še najmanj en AT-AT.

LEGICE ZA SLADOKUSCE

Zbiratelji so potihem upali, da bo Lego na smenju najavil maketo jedijskega svéta iz epizode 1, ki so jo množice le par dni prej izglasovale na portalu Ideas. A tamkajšnji osnutki, ki jih izdelajo in predlagajo fani, se prebirajo počasi in izbirčno. Na leto dobijo zahtevanih deset jurjev všečkov številni projekti, na policah pa se jih znajde le par. Zadnja sta bila Doctor Who in Wall-E. Kljub temu so Danci pokazali več kot dovolj gikovskih skupkov. Najdražji med njimi je 350-evrska postojanka Ghostbusterjev, ki sledi že obstoječemu izganjalskemu avtu Ecto-1. Troetažna bajta iz 4600 koščkov ne skopari z detajli in prinaša kar dvanajst figuric, od Petra Venkmana prek obsedene knjižničarke do sluzavih duhcev. Ker je temelj star dobra tri desetletja, je komplet kajpakda namenjen najstarejšim legokolektorjem. Takim, ki bodo ves čas sestavljanja poslušali Raya Parkerja in migali z boki.

Letošnja Legova nova postavka so že malce pozabljeni Angry Birds. Maja bo Rovio v kinematografe izstrelil animiran film z miroljubnimi otoškimi tiči, ki jim pridejo težit gusarski prašiči, in polet bo, poleg nepregledne množice drugega licenčnega blaga, spremljalo šest škatel s kockami. Večje makete mesta, gradu in ladje bodo vsebovale delujoče katapulte, tako da bo igranje dvojno! Vseeno plastični Jezni ptiči ne pritegnejo pretirano, saj zaradi nenavadnih oblik figur bolj spominjajo na ponaredke kot na originalne legice.



Kdo ve, ali bo film Angry Birds oživel igro, ki je danes že pozabljena. Licenca Legu ne pritiče, a najbrž gre za severnjaško navezo, saj je Rovio le čez morje (in Švedsko).

Od superjunaških sestavljank je največ pozornosti pritegnila ekskluzivna Batjama iz prve Batmanove TV-serije iz šestdesetih, ki smo jo napovedali prejšnji mesec. A tudi za plitkejše žepe je bilo predočene obilo ponudbe. Marca denimo pride šest tako imenovanih 'mogočnih mikrov', 22-evrskih skupkov junaclja proti zlobnjaku. Spider in Green Goblin, Flash in Cold ter Captain America in njegov prvi nasprotnik Red Skull lepo pašejo skupaj. Manj posrečena kombota sta docela fizični Hulk in zelo digitalni Ultron ter premočni Bane proti kilavemu Robinu. Batmanu bi prav tako morali nasproti postaviti Jokerja, ne Catwoman. Nadalje vsak čas izidejo številni seti po filmih Batman v Superman in Civil War. V enem od slednjih se bo prvikrat pojavil plastični Thanos! Nekatere pokazane novitete so že v aktualnem slovenskem katalogu, druge so na sporedu šele za drugo polletje.

Recimo Scarecrow na traktorju, Ra's Al Ghulov tempelj in velebitka mnogih Pajkomož. Deadpoola in X-Menov pa legovali očitno ne bomo, saj so filmi Foxovi in tam očividno ne marajo za kocke.

Menda se DCjeva in Marvelova legovsebina prodaja zelo dobro, a nič ne preseže uspešnosti vojnozvezdnih modelčkov. Lego je šel z Lucasom v španovijo leta 1999 in pravice do galaksije daleč, daleč stran ima vse do 2022! Nekaj letošnjih kompletov, zvečine po Epizodi VII, je že naprodaj, napovedanih pa jih je še precej. Na primer jakkujski odpad z Unkarjem in tisto oklepljeno štirinožno beštijo ... večja maketa bitke za Hoth, a žal brez snegohodk ... in velik hodec AT-TE Stotnika Rexa iz animiranke Rebels. Konec leta pričakovano pridejo škatle z emblemom filma Rogue One, vendar tu ni znanega še nič. Sta pa Lego in Disney sejem izkoristila za najavo nove TV-serije The Freemaker Adventures, ki jo bodo takenako pospremile igrače. Legorisanka, ki na kanalu Disney XD štarta poleti, bo umeščena med E05 in E06 ter bo pripovedovala o družini nabiralcev starega železja. Eden od njih najde žaromeč in začuti silo, s čimer pritegne pozornost Vaderja in Sidiousa ... Je to slučajno nastavek za Rey, ki jo je, kot vemo, familija iz neznanih razlogov pustila na Jakkuju?





Serija Mighty Micros ni po filmih, marveč splošna. Najbolj bo šel v promet Spidey, sam pa si kupim Flasha.

BARBIKINE NOVOTARIJE

Lani je v New Yorku Mattel ponosno oznanil Hello Barbie, povezano lutko, ki posluša, razume in odgovarja. Dasi se to čuje jako napredno, smo bili tedaj skeptični do takega skrivnega mikrofona, ki ves čas motri dogajanje med štirimi stenami in ga pošilja na internet. Podobno se je odzvala ameriška javnost, ki se je najbolj zbala pedofilskih hekerjev. Za nameček komunikacija ne funkcionira gladko, baterija se hitro izprazni in za razliko od klasične izvedenke ta ne premika nog. Mattel igrače izven ZDA sploh ni lansiral in še tam je bil primoran spustiti ceno s 75 na 50 dolarjev. Zato špijonske Barbie letos niso izpostavljali, marveč je bila v ospredju drugačne sorte revolucija. Po desetletjih kritik zavoljo dekletovega nenaravnega telesa proizvajalec uvaja troje novih 'oblik'. Od zdaj bo najbolj znana lutka na razpolago v treh okusih: tall, curvy in petite.



Barbika bo po novem suhica, malčica ali zaobljenka. Kje pa je ameriška, jabbasta izvedenka z dvojnim čizom in z litrskim glažem za gaziranke v roki?

Barbie bo v kratkem dobila novo, sodobno domovanje, tako, ki sodi v internet stvari. Hiški je prek mobilnika ali glasovno mogoče veleti, naj prižge luči, vklopi pečico ali spusti dvigalo. Otrok lahko z aplikacijo spreminja barve svetilkam, vrhunec pa je party mode. Takrat prične stanovanje mavrično utripati, spusti se diskokrogla, stopnice se spremenijo v tobogan in iz kleti se dvigne LederKen na ketni. Cena za tak tehnološki luksuz, ki za uporabo zahteva mobilnik, bo 300 evrov. A to ni edini moderni element Barbikinega sveta. Frači se rožnati kabriolet ne dopade več, zato si je omislila hoverboard. Ne gre za lebdečo rolko, kakršno poznamo iz filmov Nazaj v prihodnost, marveč za kvadrikopter s priloženim joypadastim daljincem. Da bodo tudi punce lahko pilotke. Kakšnih naprednosti 60-evrski letalnik ne premore in glede na to, da mora nositi lutko, prav visoko in daleko gotovo ne bo šel.



Barbie ima pametno hišo! Tako, ki ji deklič glasovno ali mobidično ukazuje. Mattel rad daje mikrofone v otroške sobe. Morda je to naročil NSA ...



Bo Barbikin hoverboard navdušil punčke, da bodo postale pilotke? Ali pa bo to igrača za par poskusov in strmoglavljenj, nakar bo obležala v skrinji?

ŠE VEČ BLOKOV PO IGRAH

Lego ima veliko posnemovalcev, ki so združljivi z njihovimi kockami. To niso le turške in kitajske delavnice, marveč je Dancem največji trn v peti kanadsko podjetje Mega Bloks. Pred časom so jih tožili, a so sodnije komentirale, da ustroj in pritrdilna mehanika osnovnega elementa nista stvar blagovne znamke, marveč patenta, ta pa je že zastaral. Zato Kanadčani, ki so zdaj pod Mattelovo marelo, nemoteno prodajajo svoje sete po celem svetu. Uspeh beležijo predvsem zato, ker so se osredotočili na igričarske licence. Doslej so skockali Call of Duty, Warcraft, Assassin's Creed in Halo, medtem ko so na razstavi obelodanili Halo Wars s figuricami nalik Warhammerjevim in Destiny z impresivnimi plovili in tanki. Kljub na prvi pogled zanimivim rečem se tako pri posamičnih kockah kot pri sestavljenih rečeh ne moreš znebiti občutka, da gre za ceneno in manj estetsko kopijo. Toda zlasti skupnost Halovih navdušencev je navdušena.





Kocke Mega Bloks se prodajajo zaradi licenc, kajti modelčki so grdi ali v najboljšem primeru brezvezni. Kipci Kubros pa sploh. Počemu bi ga imel?

Letos Mega Bloks uvaja Kubros, novo linijo za zbiratelje. To so skockane standardizirane figurice z velikimi glavami, kakršna je Funkova serija Pop. Zakupili so nekaj licenc ter vitrinsko predočili Terminatorja, Aliena, He-Mana, Minione in Master Chiefa. A za razliko od omenjenih Funkovih glavanov, ki bi jih vsak piflar imel takoj tri ducate na polici, so ti izdelki daleč od hotnosti. Nasprotno, so naravnost odbijajoči in delujejo kot jeftina kineska roba. Na Staro celino pridejo poleti za 20 evrov.



Dodatne roke in glave so pri vključene pri mnogokateri figuri, predvsem pri dražjih, kakršni sta ti dve od Hot Toys. A tisto pravo bi bili motorizirani udi. Da bi Iron-Mana s fonom dal v drugo pozo.



Sto evrov hoče Hasbro za tale dva fanovska / cosplayerska predmeta. Ajd, čelada sveti in spušča zvoke, ko snameš vizir. Ampak ščit bi moral biti za ta denar iz vibranija in se bumerangasto vračati.

STOTNIK IN IRON-MAN PROTI STOTNIKU IN IRON-MANU

Na Marvelovem bregu so vse oči uprte v razkol Avengerjev v filmu Državljanska vojna. Glavna nasprotnika bosta Steve Rogers in Tony Stark, zato sta junačka najbolj izpostavljena v vseh mogočih otipljivostih. Kdor išče brezhiben licenčni 30-centimetrski kipec enega ali drugega, naj se ozre k proizvajalcu Hot Toys. Njihov Iron-Man z oklepom XLVI in premičnimi rokami ne bo samo detajlno zmodeliran in metalno pobarvan, marveč bo za ekstra učinek sijal s kar 28 diodami. Cena: 220 evrov. Captain America ne bo svetil, a bo zato pregiben na tridesetih mestih, zaradi česar ga bo mogoče postaviti v katerikoli, celo pasji položaj. Za verodostojnejši občutek igranja z našemljenim Chrisom Evansom bodo poleg prišle dodatne dlani, glava z in brez čelade ter dva obrazna izraza. Določene podrobnosti na uniformi bodo iz blaga, ščit pa kovinski, po vsej verjetnosti iz vibranija. Od tod višja cena: 260 evrov.



Hasbrova junaka sta 'artikulirana', kar v žargonu pomeni pregibne sklepe. Toda kljub še vedno konkretni ceni 50 evrov po komadu sta napram zgornjima neugledna. Gikovska duhovna hrana stane.

Za tiste, ki si tako dragih stričkov ne morejo privoščiti, Hasbro ponuja 50-evrsko rešitev. Letošnji nabor niza Marvel Legends je namreč oplemenitil z velikima, 12-palčnima figurama ta modrega in ta rdečega. Možička sta gibljiva, toda brez filmske licence in izrazito plastična. Ampak za prihranjen denar si oboževalec od Hasbra lahko nabavi še kos ultimativne opreme: bodisi čudežni in še nikdar tako podroben Kapitanov ščit v naravni velikosti, bodisi Ajzenmanovo čelado z odstranljivim prednjim delom, zvokom in lučkami. Če si čapac, seveda kupiš oboje in ju nosiš na šumečo trenirko Serđo Tačini.

ELETROPROGRAMIRANJE ZA MALČKE

Programiranje v strojni kodi je precej dobro jamstvo za službo v prihodnosti, zato je treba z if-stavki, zankami in spremenljivkami razsvetljevati skorajda v zibelki. Omenili smo že bitjeci Dash in Dot, ki ju otrok sprogramira s tablico, in leseni Cubbeto. Še niže po starostni lestvici seže Fisher-Price, katerega gosenica z domiselnim imenom Code-a-pillar uči računalniško logiko že triletnike. Fora te 50-evrske igrače je preprosta in ne terja ne staršev ne zaslonov. Ukaze oziroma programske vrstice predstavljajo kar posamični členi: zapoj pesmico, zavij desno, vozi naravnost, zasveti ... Gosenica se nato obnaša, kakor jo je otrok modularno sestavil. Na žalost je to to. Na členih ni parametrov, niti ni naveze s telefonom v smislu izzivov. Oboje bi pritegnilo malce starejšo deco in vlakcu podaljšalo interesantnost.



Code-a-pillar je na prvi pogled videti kot domiselna programabilna gosenica, toda njene možnosti so pičle. Poleg tega so njeni zvoki staršem zoprni.

Bistveno širša pogruntavščina so makerbloks istoimenskega kanadskega start-upa. To so dominam podobni kosci, ki predstavljajo elemente vezja. Poleg procesne enote in baterije so na voljo stikala, upori, razdelilniki, lučke, mikrofon in svetlobni senzor. Bloki se gladko spajajo z magnetnimi kontakti, otroci pa na tak način sestavijo glasbene inštrumente, alarm, detektor laži, spreminjalnik govora in še mnogokaj. Pri tem je dodatna vrednost modrozobi most s tablico, kajti celotno udejstvovanje je vpeto v okvirno igro s štorijo, kvesti in izzivi. Vse to se bere privlačno in tudi na videz ter otip so makerbloks kakovostna, všečna pogruntavščina. A ob razmisleku niso veliko več od 200-evrske igrače za šestletnike, saj je izobraževalna komponenta nekam umetna. Prava elektrotehnika vendar ne deluje potom umetnih kockic, kjer vse gladko paše skupaj. Otrok bo gladko opravil vse izzive, v resnici pa ne bo znal povezati niti žarnice z baterijo.



Mi smo osnove elektrike spoznavali z Mehanotehnikinim kompletom konkretnih elementov, kot so magneti, tuljave in žice. Takole pa je sodobno igranje, kjer ne obstajata niti plus in minus.

BRZOPENOSTRELJANJE

Kljub štacunski ponudbi so nerf blasterji redko videni na slovenskih igriščih, toda ameriški narod je nanje ubrisan. Streljajo se otroci, streljajo se najstniki in streljajo se uslužbenci po pisarnah. Ker se v ZDA pač radi streljajo. Lanska uspešnica je bil polavtomatski model zeus, še posebej, ko so veseli petelinčki pogruntali, kako shekati elektromotorje, da so delovali rafalno. Hasbro je zato letošnjo linijo naredil tovarniško avtomatsko. Osnovna varianta je rival khaos MXVI-4000, ki v nabojnik sprejme štirideset penastih kroglic. En sam pritisk in nabojnik je prazen v manj kot minuti, pri čemer izstrelki letijo več kot sto na uro! To se sicer sliši veliko in militaristična igrača ni višek vzgojnosti, toda resnici na ljubo zabeleženih nesreč doslej ni bilo.



Nerfastih orožij je dolg spisek, od lokov prek ostrostrelske puške, ki nese 30 metrov daleč, do stoječega topa. Tole pa je mega mastodon, ki brzostrelja velike puščice. Nerf za Arnolda.

Kdor išče še hitrejše povzročanje škode, si mora zacahnati ime hyperfire elite. Ta se roga počasi pljuvajočim bednim kroglicam, saj zmore izstreliti pet puščic na sekundo! To počne pet sekund, nakar je boben prazen in bolje, da se okoli nič več ne premika, kajti polnjenje traja. Bolj strateškim soldatom, ki ničesar ne prepustijo naključju, je po drugi plati namenjena modularna puška tri-strike blaster. To je moč zložiti ter jo z dodatnimi moduli nagradili v neskončno kombinacij streljanja kroglic in puščic. Ljubiteljem težke artilerije oziroma zadajanja največje bolečine pa je namenjen starospoštljivi mega mastodon blaster. Ta je prvi motorizirani nerfasti izstreljevalnik megapuščic. Vsi štirje nerfi pridejo na pomlad za ceno od 50 do 80 evrov.



Modularni tri-strike blaster je sestavljiv primerek nerf puške. S takimi zadevami se šica staro in mlado, ki se v ta namen druži v skupnosti in prireja tekmovanja. Manj boleče kot airsoft ali paintball.

BB-8 V PRAVIH MERAH

Tisti Spherov kotaleči se robotek, ki smo ga predstavili v decembru, v svojem bistvu sicer funkcionira. Toda astrobot v velikosti pomaranče ni tisto, za kar smo se borili. Zato ni čudno, da je delujoča replika BB-8 v skoraj naravni velikosti od proizvajalca Spin Master požela veliko pozornosti. Krogla ima premer 40 centimetrov (namesto 'resničnih' 48) in se kot droid v filmu vrti ter kapico na sebi drži. Igrača ni povezljiva s telefonom, marveč ima daljinsko upravljalo, pri čemer se odziva na glasovne komande in zna spremljati lastnika. Ima še zvočnik in nekaj ledic za ekstra učinke. Dobra vest je napovedana cena 200 evrov, kar je komaj kaj več od Spherovega malčka. Močno upamo na kakovostno izvedbo, kajti BB-8, čigar ime izvira iz Bjevsko-osmičaste podobe, je všečna pojava. Raje petdesetaka več, kot da dobimo napol delujoče plastično sranje, kakršen je Hasbrov modelček. Na žalost se onegaj prikotali šele na jesen.



Izdelovalec Spin Master pravi, da bo njihov BB-8 lahko spremljal lastnika v trgovino. Za ta denar bi pričakoval še ud z vžigalnikom, kar bi bila posrečena in verodostojna poteza ter dodana vrednost.



RAČJI PRIJATELJ

Edwyn je videti kot navadna račka za v banjo, toda cena 100 evrov namiguje na nekaj več. Racak je pravi multipraktik in otroku rabi od plenic dalje. V navezi z mobilnikom postane pametna nočna lučka in predvajalnik uspavank. Malček se lahko z njim kopa, pri čemer igrača celo meri temperaturo vode. Nadalje Edwyn pripoveduje pravljice in uči govora, vrhunec pa je njegova raba za špilanje tabličnih iger. Zaradi vgrajenih tipal otrok z nagibanjem in tapkanjem usmerja rumenega racmana na zaslonu. Preprosto, prisrčno in učinkovito. Ter že naprodaj.

MOTORIZIRANA AFNA

Interaktivni in gibljivi robotki so pri otrocih kljub kratkoročni zabavnosti priljubljeni. Prejšnji mesec smo predstavili WowWeejevega robopsa, tokrat pa nam je v uči padel Zoomer Chimp od Spin Masterja. Opica obvlada sto trikov, od balansiranja na zadnjih nogah do valjanja na hrbtu. Nadalje zaznava gibanje in razume izrečene besede. A vse to ne bi prišlo do izraza, če ne bi bil šimpanzek neverjetno gibljiv. Kriljenje z rokami, prekopicevanje in rezanje so spričo številnih motorjev izredno naravni. Še usta odpira in kaže zobe na tipično afnast način. Pri tem ga je najbolje pustiti pri miru, kajti z naključnimi potezami, med katere sodi prdenje, zna zabavati sam od sebe. Le še z drekom se mora naučiti obmetavati. V Evropo opica priskače poleti s postavko 140 evrov.



PAMETNI GOKART

Da fotr s teslo ne izpade teslo, lahko osemletniku prednaroči električni kart arrow firme Actev Motors. Vozilce ni dirkalo, saj zmore nekam počasnih 18 na uro, je pa 'sodobno'. V serijsko opremo sta namreč vključena modula GSM in GPS, zato starš na svoji ploščici vselej ve, kje se otrok vozi. Tako mu lahko nastavi geoograd ali hitrostno omejitev oziroma ga po potrebi kratkomalo izklopi. Naj se mali kar navadi, saj bo njegov prvi avto prav tako vseboval ves omenjeni nadzor. Še en posrečen element je vzet iz sodobnih avtomobilov: varnostni sistem proti trku. Če gre verjeti proizvajalcu, se je zaradi zaznavalnika ovir domala nemogoče zaleteti. Cena v predprodaji je 700 dolarjev plus davek, pri čemer je možno dobiti še nekaj dodatne opreme. Ekstra baterije se že splača nabaviti, saj je elektrike le za pol urne tiščalne vožnje.





Mačka po latinsko ni felix, marveč feles. Panthera pa korenini v grščini in pomeni plenilec vsega. LordFebo se uči in poduči.

Kaj je pravzaprav črni panter?

Vpis besedne zveze 'black panther' v Google na prvem mestu izvrže Marvelov lik, šefa afriške dežele Wakanda in člana krožka Avengers. Pod njim je nacionalistična organizacija v ZDA, ki je pred nekaj desetletji s svojimi komunističnimi pogledi kratila spanec znamenitemu šefu FBIja Edgarju Hooverju. Sledi povezava do prihajajočega filma in par gikovskih člankov, medtem ko je zoološka razlaga besedne zveze šele na dnu spiska zadetkov. Ni čudno potemtakem, da večina zmotno misli, da je to samosvoja sorta mačke.

Črni panter ni vrsta, marveč ljudska oznaka za drugače obarvanega jaguarja ali leoparda. Prvi živijo v južnoameriških pragozdovih in drugi v podsaharski Afriki ter Aziji. Indijski Bagira iz Knjige o džungli je torej leopard. Razlog za drugačno barvo od tipične oranžno-črne kombinacije je melanizem. Gre za mutacijo barvnega alela, ki okrepi prisotnost melanina v dlaki in koži. Taka mačka v resnici ni povsem črna, marveč ima še vedno izvoren vzorec, le da je potemnjen. Genska okvara nima drugih učinkov in žival je še vedno plodna ter ima sebi enake ali normalne mladiče. Sicer velja, da so črni panterji redki, zlasti v Afriki. Toda na določenih ozemljih, kot je malajski polotok, je taka varianta leoparda celo prevladujoča. Znabiti zaradi boljše prilagojenosti, kajti v džungelski noči je črna vsekakor bolj koristna. Zanimivo je, da druge predstavnice velikih mačk – levi, tigri, gepardi in pume – temnega obarvanja ne poznajo oziroma vsaj ni dokumentiranega primera. Tam se prej pojavi odsotnost enega ali več pigmentov, zaradi česar so tigri denimo zebrasti ali popolnoma beli.

Čeprav se je menda primerilo, da se je dvema belcema rodil črn otrok, melanizem kot tak pri človeku ne obstaja. Zamorci vsekakor niso mutacija. Ravno nasprotno, belci smo. Izvorni Homo sapiens, ki se je pred kakšnim milijonom let razvil v ekvatorialni Afriki, je bil namreč temnopolt. Njegovi predniki so imeli resda svetlo kožo, toda po izgubi dlačevja in selitvi v savane so morali človečnjaki pridobiti odpornost zoper UV-žarke. Šele stotisočletja kasneje, ko se je pračloveček raztepel po manj žarkih predelih, je pričel izgubljati barvo – menda zaradi boljše proizvodnje vitamina D3. Iz tega evolucijskega nauka, da je originalen človek temen, vse ostalo pa le inferiorna mutacija, izhaja ideologija o črnski nadvladi. Psevdoznanost celo omenja povezavo med količino melanina in inteligenco. Eno največjih tovrstnih združenj za zaščito črnine je v Teksasu in se kliče – New Black Panther Party.



Takle par črnih leopardčkov bi vsakdo imel doma, a kaj, ko bosta zrasla v 80-kilski beštiji. Na sliki je kljub temini lepo viden originalen vzorec.

Kakšna kocka je padla?

Veliko je latinskih rekov, od Hannibal ante portas (Hanibal pred vrati) do panem et circenses (kruha in iger takoj zdaj). Toda najbolj je svet spremenil stavek "Alea iacta est!" oziroma kocka je padla. S temi slovitimi besedami je Julij Cezar pokrenil v tek dogodke, ki so vplivali na eno največjih državnih tvorb vseh časov in s tem na današnji ustroj sveta.

Stari Rim je tekom tisočletnega obstoja spoznal mnogo ureditev. Romul, bajeslovni ustanovitelj mesta, je spočel kraljevino, ki je trajala do leta 509 pred našim štetjem. Iz nje je izšla republika, ki ji je načeloval SPQR – rimski senat in ljudstvo. Toda dotični režim le ni bil tako urejen in demokratičen, kakor priča izraz republika ('res publica' pomeni javno stvar). Vse nivoje upravljanja s konzuloma in senatorji na čelu je prežemala korupcija ter politične kariere so se gradile le z denarjem in pretočeno krvjo. Mnogokrat so državo bolj slabile notranje spletke kot zunanji sovražnik. Ena izmed takih političnih potez je bil prvi triumvirat, vladarski pakt, ki so ga 59. leta pred Kristusom sklenili trije rimski vplivneži. Kras je bil najbolj premožen Rimljan, general Pompej se je izkazal na bojišču in je imel veliko vojaško zaslombo, Julij Cezar pa je bil ambiciozen politični povzpetnik. A prijateljstvo, od katerega je imel sprva vsakdo svojo korist, ni bilo ne iskreno ne dolgoročno.

Politična in vojaška kariera sta šli v starih časih praviloma z roko v roki. Julij Cezar je kljub pravniški izobrazbi in celo mestu konzula, najvišjemu poslanskemu činu, večino časa preživel na bojiščih. Uspešno se je bil z Germani ob Renu in obiskal Britanijo, njegovi največji podvigi pa izvirajo iz Galije, kjer je moral deset let delati red med uporniškimi staroselci. Ko so rimske legije leta 52 pred našim štetjem naposled strle upor znamenitega poglavarja Vercingetoriksa, se je Cezar namenil domov. Tam ga je čakal triumf, večdnevna vsemestna zmagovalna zabava, ki je pripadla vsakemu generalu po uspešni kampanji. In ta bi bila nepozabna, kajti ljudstvo je Cezarja oboževalo. Vendar to njegovim političnim nasprotnikom, in 'prijateljem' takisto, ni bilo pogodu. Njim se je zmagoviti poveljnik najbolj dopadel stran od Večnega mesta, saj so se bali njegovega vpliva na množice in na vojake. Legije v tistem času namreč niso bile državni aparat, marveč so bile pokorne edinole poveljniku. Cezar jih je imel četvero, torej okoli 20.000 vojakov.

Senat je generalu poslal notico, da je razrešen poveljstva in naj se sam vrne v Rim. Cezar je predvideval, da to zanj ne pomeni nič dobrega, zato je z eno legijo 10. januarja 49 pred našim štetjem prečkal Rubikon, reko na severnem delu Apeninskega polotoka. Ta je označevala notranjo mejo province, ki je zaradi varnosti prestolnice ni smela samovoljno prečiti nobena vojska. Vojskovodja se je izdaje zavedal, zato je svoj nepovratni sklep pospremil s stavkom, ki so ga vojaki med hazarderskim kratkočasenjem redno uporabljali: "Kocka je padla." Odtlej citat pomeni prelomno odločitev brez poti nazaj. Fortuna je bila prevratniku sprva naklonjena, saj so neprijatelji s Pompejem na čelu v paniki pobegnili in je lahko brez pretiranega truda zavzel Rim. Tam se je oklical za konzula in uvedel vrsto človeških reform. Navadnim ljudem je razdeljeval žito in ozemlja ter celo odpustil prenekateremu nasprotniku, zaradi česar so ga plebejci po božje častili. Ni pozabil niti na inozemsko mečevanje: iz nekne nepomembne zmage v Mali Aziji izhaja proslavljeni izustek *"Veni, vidi, vici"* (Prišel, videl, zmagal), dočim je v Egiptu proti Kleopatri uporabil še drugi, manjši gladij.

Navkljub temu, da je večkrat zavrnil absolutno oblast, so se številni prikoritniki bali, da želi Cezar uvesti monarhijo. Zlasti ga ni marala bogatunska aristokracija, ki jo je obdavčil. Na marčevske ide (15. marca) leta 44 pred našim štetjem je zato padla poslednja kocka v njegovem življenju. Sredi senata ga je šestdeset zarotnikov brezsramno in javno do smrti pošpikalo vsak s svojo nožičko. Toda njihova smela 'državotvorna' namera se je izjalovila. Kaos, ki je sledil, države ni vrnil v republiške vode, marveč je po skoraj dveh desetletjih drugega triumvirata, v katerem so pobili čisto vse zarotnike, zavladal en sam človek: Cezarjev posinovljenec Avgust Oktavijan. Od leta 27 pred našim štetjem dalje zato govorimo o Rimskem imperiju. Če Rubikon nekaj let prej ne bi bil prestopljen, bi se zgodovina bržda odvila drugače. Kakšen bi bil metuljev učinek, je stvar številnih razprav alternativnih zgodovinarjev. Načeloma pa prevladuje mnenje, da je absolutistična oblast rimski tvorbi podaljšala trajanje.

Mimogrede, Cezarju pripisujejo še en brezčasen izrek, in sicer kar njegove poslednje besede. Ko je med napadalci opazil svojega prijatelja Marka Bruta, naj bi izdahnil "Et tu, Brute?" (Tudi ti, kolega?) in si nato vdan v usodo pokril obraz s togo. Ampak to retorično vprašanje, ki pomeni izdajstvo prijatelja, je velikemu vojskovodji na ustne položil William Shakespeare v njemu posvečeni drami.

Orodja izboljšave

Trditev, da videoigre kvarno vplivajo na možgane, je iz trte izvita, to je zdaj menda jasno vsakomur. Celo porumenelim medijem in politikom, ki lajno iz žlehtnobe, oportunizma in zaslužkarstva zavrtijo vsakič, ko potrebujejo branost, gledanost in glasove. A kleč je v besedah. "Videoigre so kvarne," je traparija. "Videoigre so LAHKO kvarne," je pa druga pesem, in daleč od tega, da bi temu nasprotoval. Kakor vsaka dejavnost, ki jo izvajaš zadosti časa, ti lahko nek špil oblikuje živčne poti in slabo vpliva na tvoje obnašanje, sploh če si za to po naravi dovzeten. Call of Duty sam po sebi ni nikakršen 'murder simulator' in normalneža ne bo pripravil do militantnega strelskega pohoda. Preveč je arkaden, poenostavljen in hecen. Toda če ga neuravnovešenec osemnajst ur na dan drka zato, da strelja ljudi v glavo, s tem vadi namerjanje orožja in sam sebe pumpa. Nato zna preiti na temno stran, dotični špil pa postati del sestavljanke zla, ki morebiti koga stane življenja. Tako se je zgodilo z ameriškim dvajsetletnikom Adamom Lanzo, ki je začel obsesivno igrati nalinijsko streljanko Combat Arms in v 4900 spopadih udejanjil dobrih 83 tisoč fragov. Zelo verjetno je nasilje pripomoglo k temu, da je sčasoma obiskal osnovno šolo v mestu Sandy Hook in postrelil 26 ljudi.

A poglejmo na zadevo z drugega, svetlejšega zornega kota. Če lahko igre s tvorjenjem nevronskih mrež in ustvarjanjem navad negativno vplivajo na obnašanje in misli, morejo vplivati tudi pozitivno. Predpogoj za to je seveda, da si tega želiš oziroma da razumeš, k čemu stremijo, sicer je efekt podoben, kot če hodiš v šolo izključno luftat. Vsi okrog tebe lahko ploskajo z ušesi in hodijo po trepalnicah, pa se te ne bo nič prijelo. Temu ustrezno lahko nek špil nadrkavaš enostavno zato, da zabiješ čas in preženeš dolgčas. V kulturi, ki na 'igrice' gleda kot na plehko zabavo in se itak vse bolj usmerja k cenenim mobilnim špilčičem, ki v veliki večini res niso nič drugega, je to standard. A recimo, da tega ne počneš oziroma vsaj ne redno. Tedaj je videoigra spodobno orodje za samoizboljšanje in osebnostno rast, kakor se to nenavadno sliši.

Igre te lahko denimo naučijo vztrajnosti in discipline. Naslovi, ki so usmerjeni bolj trdojedrno in tekmovalno, so do neke stopnje resda zabavni in nedeljski. A nato pride prelomnica, ki od tebe, če hočeš biti vsaj približno dober, terja redno in napredno udejstvovanje. Naj bo FIFA, League of Legends, Street Fighter ali Dark Souls, zadevo moraš vaditi, preučevati in doumevati, sicer pozabi na uspeh. Zmagovito driblanje za gol, efektivno carryjanje, šestudarčni kombo in poraz šefa na new game+++ ne pridejo sami od sebe. Kdor jih obvlada, skoraj nikdar ni nek genialec ali čudežno dete, marveč je nadarjenost in druge danosti podprl z delom – ali pa se je zanesel zgolj na slednjega. Ko se naučiš in dosežeš cilj, si lahko pripneš navidezni orden za zasluge in si ponosen nase. Zmogel si, dasi ni bilo lahko.

Nadalje te lahko igra izuri v ponižnosti. Ni malo ljudi, ki so pretepačine drkali s kolegi na domačem kavču in mislili, da nekaj znajo, nakar jih je na prvem turnirju, ki so se ga udeležili, zmlel dvanajstletnik. Z roko, zvezano na hrbtu. Tako znajo človeku zavdati slabe navade, ki postanejo železne srajce. Ali pa te je rulja v Hearthstonu že peto sezono zapored zadržala pod osemnajstim nivojem, kjer vladajo ne prav briljantno znanje netdeckanja in hecni eksperimenti. Tu je lahko igra orodje za obrzdanje ega, ko skloniš glavo, si priznaš, da si zanič, in poskusiš znova. Tretje področje, na katerega zmorejo videoigre vplivati, je jeznoritost. Marsikdo med vami (okej, nami) je v ihti, ko mu v neki igri nekaj ni šlo, zabrisal joypad po tleh ali miš v zid. Ondan sem slišal štorijo o tipčku, ki je v popravilo prinesel arkadno igralno palico, ki jo v besu zabrisal ob parket, nakar je skakal po njej in jo brcal. Ne vem, ali jo je za nameček poscal, a vsekakor je bilo moč po tistem z napravo storiti malokaj. Za take ljudi so lahko videoigre koristno orodje *anger managementa*, ko je sleherni mirno prenesen poraz nov mejnik v obvladovanju jeze.

Vse to in še marsikaj je moč potegniti iz 'igric'. A težji je naslednji korak, in sicer to, na naučeno uporabiš v resnični resničnosti. V špilih si lahko zenovski budistični mojster, ki ga iz tira ne vrže noben griefer, in tri letne čase si se vztrajno uril v skrivni veščini izvajanja dragon puncha z nožnimi prsti, da imaš ročne proste za prebiranje rožnega venca. Tudi ješ zgolj korenince, riž in prefiltrirano vodo spod planin. In nimaš Facebooka. Nakar te do zariplosti razkuri prvi neuvidevnež na cesti in šef, ki od tebe spet hoče nekaj nemogočega. V takih situacijah vidiš, ali si se od iger resnično česa naučil in ali si ta pripravna orodja sposoben uporabiti še kje drugje kot v pretežno nadzorovanem elektronskem okolju. V idealnem primeru bi moral biti iz svojega izboljšanega vedenja in veščin v špilih sposoben črpati moč in zgled za uspešnejše udejstvovanje v vsakdanjiku. Ampak tudi, če ti to ne gre od rok, nič hudega. Samo ostani na svetli strani in ne preidi na temno. Tam je grdo.

Sneti



Combat Arms je ena od številnih manj znanih brezplačnih spletnih pobijalščin. Je korejskega porekla in za moje pojme smrdi. Ampak 'Sandy Hook killer' ni mislil tako.

PETIČ NA NEVARNE ULICE

Sneti si opaše deluksni arcade stick, napolni potovalno torbo s krofi in gre tražit gužvo med joškate Brazilke, narcise s kremplji ter strupenjaške dolgine. To ne more biti nič drugega kot Street Fighter V, s katerim ima njegov založnik Capcom velike načrte. Žal pa so le-ti šele v povojih, ki plahutajo z nedopolnjenega ogrodja.

Neresno bi bilo trditi, da pretepaške igre trenutno sodijo med najbolj priljubljene žanre. Resnični behemoti zdajšnjika so League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, World of Tanks, Minecraft, Starcraft 2 in podobni, medtem ko Street Fighter s kompanijo ostaja kvečjemu v širši niši. Na največjem borilnem turnirju EVO so lani denimo pri vseh devetih igrah skupaj podelili za 275.000 evrov nagrad, na turnirju The International 2015 v Doti 2 pa je sklad znašal 16,7 milijona evrov – enainšestdesetkrat več. Petdnevni dogodek League of Legends World Championships je zbral 334 edinstvenih ogledov, dočim je tridnevni EVO zmogel 18 milijonov.

A čeprav se mlativščine ne morejo primerjati z mobami, rastejo. Potem ko smo v novem mileniju že mislili, da jim je glede svetovne popularnosti odklenkalo, je leta 2008 prišel Street Fighter IV in zanje storil tisto, kar je njega dni Baldur's Gate za računalniške frpjke. Oživil jih je. Pod taktirko producenta Yoshinorija Ona, ki kljub hecnosti ve, kaj počne, je ubral nostalgične strune in na voz posodobljenega bojnega sistema naložil množici znane like, od Ryuja in Kena do Bisona in Guila. S tremi iteracijami – Super SFIV, Super SFIV Arcade Edition in Ultra SFIV – je Capcom sproti prečiščeval mlatenje, dodajal bojevnike, se razširil na številne platforme (iOS! 3DS! PS4!) in pod črto poskrbel za revival fajterščin.

V največji meri se lahko Mortal Kombati, Persone, Injustici, Killer Instincti in BlazBlueji prav Street Fighterju IV zahvalijo, da so na zahodu sploh izšli oziroma da so tu naleteli na hvaležno publiko. (Japonci so z žanrom itak stalno zlizani.) Prodajne številke so solidne, predstavnice zvrsti pa prihajajo celo na Steam, kot smo videli pred meseci z Guilty Gear Xrd -SIGN-. Ni sicer nujno, da so zagreti igralci SFja karkoli doprinesli k pretepaški sceni vobče, saj marsikateri med njimi ostaja le pri njem ali kupuje konkurenčne izdelke, ne da bi nabavljeno dognal. Toda brez štirice si je težko predstavljati, da bi se te dni nad borilščinami navduševalo toliko ljudi, kot se jih, naj gre za 2D ali 3D.



Aktualni producent serije Street Fighter je posebnež Yoshinoro Ono, ki rad pozira z Blankino figurico. Kariero pri Capcomu je začel kot muzičar za SF3.



SFV je dvorazsežna pretepačina, ki se udinja starodavnim pravilom in ne vpelje inovacij. Pozabi na poškodbe telesnih delov ali smrti po enem udarcu, pričakuj pa risankasto štetje reber, kot ga priredita Ken in Birdie.

Smeli plani

Po četrti verziji štirice je prišel skrajni čas za naslednji korak, torej za polnopravni, polnomastni Street Fighter V. Capcom ga je naredil samo za PC in playstation 4, kar je zanimivo z dveh vidikov. Prvič, Sony je primaknil cvenk k razvoju, da ga Microsoftov xbox ni deležen in da bi skupnost zmigala rit s PS3. In drugič, SFIV je najprej izšel na avtomatu in šele nato na konzoli, avtomat pa tokrat sploh ni v sliki. To daje vedeti, da ima izdajatelj širše ambicije. Namesto da bi stregel domači sceni, ki je poročena z igralnicami, oko usmerja k mednarodnemu prizorišču. In sicer tako na vsakdanje odjemalce kot na tekmovalce; drugače povedano, na prizorišče elektronskega športa, ki je ravno v krepkem porastu.
Street Fighter V je Capcomova globalna e-športna platforma, ki jo kanijo piliti, dopolnjevati in promovirati mnogo let. Trenutek preklopa je zanje pretežno idealen, saj v predhodniku že nekaj časa poteka internacionalno ligaško tekmovanje Capcom Cup. Na njem tako profiči kot vsakdanježi na lokalnih turnirjih od ZDA in Japonske do Švedske in Brazilije skozi leto nabirajo točke ter se potegujejo za prostor na finalnem dogodku. Tega so lani udejanjili na dogodku Playstation Experience v San Franciscu in med osem mofotov razdelili skoraj pol milijona evrov. S takim bliščem in cvenkom, ki sicer ni na ravni LoLa in druščine, ni pa tudi zanemarljiv, kanijo ob prehodu obdržati stare pristaše. Obenem pa privabiti ljubitelje žanra, ki se še niso opogumili za novo generacijo, in za nameček čisto nove stranke. Težka naloga, ki se je Street Fighter V še ne loti z vsem žarom.

Ultra super V

Bistvenih sprememb recepta ne pričakuj. Petica je dosti staromodna, od strani gledana, prepoznavno tokijska pretepačina eden na enega, kakršnih smo videli že ničkoliko. Igraš jo tako, kot si vajen – z osmimi smermi (gor je skok, dol počep, nazaj blok) in šestimi gumbi, tremi za udarce z roko in tremi za brce. Z nekolikanj bolj zapletenimi gibi, kot je četrt kroga od dol do naprej in gumb za napad, izvajaš posebne sunke, kot so ognjene krogle, dvigajoče se pesti in lesketave pogačice. Še malce bolj kompleksni vnosi pa sprožajo najmočnejše napade, ki sovražniku poberejo največ energije. Ko lete enemu od borcev zmanjka, je runde konec, medtem ko določeno število dobljenih rund pomeni končno zmago.
Vnosi so glede na SFIV opazno poenoteni. Če predhodnik še vsebuje kup različnih premikov palice in pritiskov gumbov, ki sprožijo te ali one specialke, so v aktualni igri to količino bistveno zbili. Krovni vnosi od dol do naprej, od dol do nazaj, polkrog in cikcak so izmenljivi pri večini borcev, tako da je neprimerno manj kompliciranja in piflanja. Držanja smeri nazaj in premika naprej (charge) je le še za vzorec. Obenem so kazni za zgrešenosti nekoliko manjše in ni več ekscesnih poškodb z ultra napadi iz štirice.
Ti so stvar preteklosti in zdaj ima sleherni borec tri sebi lastne tehnike. V-trigger nabira moč iz prejetih udarcev in sega od linearnega šviga k neprijatelju do okrepitve celotnega nabora normalnih potez ... V-skill zamenja focuse iz štirice, je prav tako lastna slehernemu liku in med drugim rabi nabiranju moči za V-trigger ... mogočni napadi 'critical arts' pa so milejša varianta ulter in so odvisni od taiste energije, s katero sproti jačaš navadne udarce (v starih časih se je temu reklo EX). Vsi bojevniki imajo še prestrezanje, ki terja del črte za V-trigger. Sliši se zapleteno, a glede na obulus pretepačin, ki pozna številne kompleksnejše sisteme, niti ni.



Bliskavice so v tej igri redno na sporedu. Nekateri jamrajo, da megljenje v PC-verziji moti zaznavanje stikov, a je moč številne opcije prilagoditi. Meri na 60 efpeesov!



Risarjev matere niso dojile, saj so vsi ženski liki izdatno prsati in jih ni sram pokazati levjega deleža mesenih vreč. Bradati Rus Zangief je jezen, da bradavice ostajajo zakrite. Grrr!



'Critical arts', ki nadomeščajo ultre, se izvedejo v kratkih, udarnih animacijah, kjer ubožci frčijo čez zaslon in skasirajo posebej močan udarec v popek. To ima zlasti rada Karin.



Če imaš ob peceju joypad ali stick, si vesel jak. Če pa si lastiš zgolj tipkovnico, boš ugotovil, da te je Capcom zazdaj obsodil na vnaprej določene tipke. In to nepraktične.



STICKOVJE

Daleč od tega, da bi za mojstrovanje Street Fighterja ali pretepačin na splošno nujno potreboval digitalno igralno palico ali arcade stick. Torej napravo, ki ima ročico z osmimi smermi in digitalne gumbe. Navsezadnje je zmagovalec turnirja EVO predlani uporabljal kontrolnik za playstation ena :). Je pa stick najbolj udobna, priporočljiva in žanru prilagojena nadzorna metoda. Te palice, o katerih smo obširneje pisali ob izidu SFIV v Jokerju 192, omogočajo precizno premikanje borcev, kakršno je s križcem ali analogno gobico na joypadu težko dosegljivo, ter lajšajo povezovanje udarcev v kombinacije. Gumbi so na njih postavljeni v vrsto, dočim so pri joypadu nekateri pod palcem in drugi pod kazalcem. Na peceju je sicer moč uporabiti tipke, vendar brez nastavljanja in niso primerne za daljše krožne gibe. So pa sticki seveda predvsem za tiste, ki mlatilne igre mojstrujejo ali k temu stremijo. Oziroma ki bi radi izkusili karseda pristen občutek, kar tudi nekaj pomeni.

Vsled dobre prodaje Street Fighterja in drugih pretepalk je tržna palična ponudba kar obilna. Svojega ima Sony (official PS arcade stick), ki je združljiv s PS3 in PS4, Mad Catzova palica ultra street fighter IV tournament edition je med resnejšimi igralci že udomačena, Razer ima v ponudbi model atrox za PC in XB360, tu so naprave japonske firme Hori in kitajske Qanba. Pri slehernі velja rek 'kolikor denarja, toliko muzike'. Za okrog 80 evrov, kolikor stanejo vstopni modeli, boš deležen ročk in gumbov slabše kvalitete. Dobre palice, katerih cena se suče okrog 200 evrov, imajo ročke in gumbe priznanih tvrdk, kot sta Sanwa (nekoliko mehkejše) in Seimitsu (nekoliko trše).

Veliko slabših naprav samih po sebi prispeva zamik, lag. To pomeni, da med tvojim vnosom ukaza in tem, da se ta izvede, mine nekaj časa. Zamik lahko pri preciznih igrah, kot so pretepačine, odloča o tem, ali gib izvedeš pravočasno ali ne. Nekaj ga prispevajo brezžični kontrolniki in določen delež zasloni, sploh pri večjih televizorjih, ki z elektroniko posegajo v izris slike. Zato se pretepačine na višjem nivoju igra z ožičenimi, kakovostnimi kontrolniki na monitorjih ali televizorjih, ki imajo dokazano čimmanj zamika ali v 'gaming modu'. Podatkov o tem in onem modelu je na internetu vse polno, saj jih ljudje rigorozno testirajo. Slabše, cenejše palice rade lagajo, vendar na to niso imune niti dražje, na primer Mad Catzov tournament stick.

Če si frajer, ne izbereš igralne palice s police, temveč si jo daš narediti po meri. To v Ljubljani počne navdušensko društvo Pretep *(info@pretep.si)*, ki prireja turnirje, skrbi za sceno in izdeluje sticke. Niso poceni, saj se začno pri 230 evrih, vendar za tak cvenk v kvadratnem ali položnem ohišju dobiš le najboljše ročke in gumbe, ki jih je v vrsti šest ali osem. Pod njimi lahko svetijo ledice, kabel je iztakljiv, vmesniško vezje pa je istočasno združljivo s PCjem in več konzolami ter ne prispeva zamika. Za nameček si pod pleksi steklo položiš sliko po lastnih željah. Na tak izdelek si nato ponosen, saj je samo tvoj in res kakovosten, obenem pa si podprl domače majstre, ne brezimne fabrike na Daljnem vzhodu.



Dhalsim uporablja ogenj, F.A.N.G. kot eden od Bisonovih pribočnikov strup. Če ga natepem v survivalu, moram paziti, da ne padem z linije, saj bo šel napredek v maloro.

Arašid in mash

Na splošno je avtorska skupina Dimps, ki s Capcomom skrbi za Pouličnika, znižala vstopno mejo v Street Fighter. Po svoje je temu namenjena tudi manjša količina bojevnikov, ki jih je v tem trenutku le šestnajst. V primerjavi z USFIV, ki pozira z epskimi 44, je to malo. Vendar roster ni poln medsebojno izmenljivih karatejcev (shoto) in borci so bolj unikatni, kot smo bili od serije vajeni v preteklosti.

Dokaz sta že prijateljčka izpod tuša Ryu in Ken. Sicer sta še vedno opremljena z ognjeno kroglo, zmajskim treskom in nožnim opletanjem, a sta po funkciji, hitrosti in pristopih različnejša kot kadarkoli. Mogočne spremembe so doživeli tudi drugi stari favoriti. Dhalsim je postal ofenziven karakter, Bison je izgubil nožne škarjice in se mora zanašati na drugačne pristope, Vega pa je pridobil dodatno pozo brez kremplja, ki si ga lahko nadeva ter snema. Cammy, Zangief in Chun-Li se niso kaj dosti spremenili, ampak mora kakšen star favorit ostati pretežno poznan. Že tako bodo nekateri zamerili, ker ni Sagata, Goukena, E. Honde, Fei Longa, Akume ...

V srednje pogumni potezi, ki ni tako skrajna kot v davnem SFIII, ko sta od nekdaj prisotnih ostala samo Ken in Ryu, drugo polovico rostra tvorijo polnovinci in popolni novinci. Karin z neprestanim napadanjem od blizu spomni na Yuna in Sakuro ... prsata rokoborka R. Mika z ustvarjanjem zmede deluje po zgledu Fuerteja ... svežinski Birdie lovi oddaljence z verigo in meče po tleh moteče odpadke ... Nash pa luča energijske kroge in z gojzarji šviga v zrak, vendar ni tak kot Guile. Prav Nash in Birdie naznanita prehod od likov iz SFjeve preteklosti, zlasti serije Alpha, k svežim prišlekom. To so starec F.A.N.G., ki kot prvi v seriji sovrage zastruplja ... arabski Rashid, ki napada z vetrom ... mišičasti Necalli, ki stavi na moč in je precej različen od Evil Ryuja, na katerega spomni po zunanjosti... ter Brazilka Laura, ki z oprijemanjem in štromom oponaša Seana iz trojke in kanalizira Blankine afnarije, vendar ji prav tako uspe biti samosvoja. Pod črto se liki igrajo precej različno in med njimi je malo podvajanja tehnik.

Globina druge vrste

Petica ni le dostopnejša od štirice, marveč je bolj 'čista', osnovna pretepačina od nje. Ultra Street Fighter IV je sicer krasen špil, ki pa vsebuje nekaj fint, nedoumljivih vsakomur, ki s sistemom ni intimno seznanjen. Naj gre za poigravanje s focus attackom (sprožiš ga s tiščanjem dveh gumbov za napad skupaj), ki je bil sprva mišljen za prestrezanje napadov, a so vešči v njem našli način, kako s tehniko FADC (focus attack dash cancel – stisni omenjena gumba in dvakrat vnesi premik) prekinjati animacije in s tem zadajati izredne količine poškodb ... ali za razvpite '1-frame linke', kjer imaš za vnos giba v kombinaciji na razpolago uborno sličico animacije, torej šestdesetinko sekunde. To so napredne tehnike, ki gradijo zid med tistimi, ki so za njihovo izvedbo pripravljeni garati ali so jih sploh spodobni udejanjati, ter plebejskimi pazanti, ki jih fašejo.

Street Fighter V ne mara za tako ostre ločnice. Mahinacije s focusom so preteklost, saj ga ni več (V-skill deluje bistveno drugače), in najkrajše povezave trajajo tri sličice. V dani situaciji imaš



Liki se zdijo spodobno uravnoteženi in ni nekih izrazitih favoritov, čeprav te zna online že prva Cammy zatreti s klasično baražo crossupov in svedranj. Na, pa sem ob win streak ...



Glavna faca Ryu je še nekoliko hladnokrvnejši in obrambnejši, kot smo ga vajeni. Nabildan hadouken je izvrstno ofenzivno orožje, dočim ima za v-skill focusovsko prestrezanje.

manj opcij kot v Ultra SFIV, vendar je Capcom s sveže zastavljenim sistemom ustvaril drugačne vrste dodelanost. Štirica poseduje dosti horizontalne globine, ko se na pamet naučiš, kaj je treba v neki situaciji storiti, nakar se z vajo tega nadrkaš. Petica nasprotno obljublja več vertikalne, miselne globine – bolj kot fensi trike poudarja gibanje, natančno plasiranje normalnih udarcev, poznavanje dobrih in slabih plati bojevnikov, psihološki študij nasprotnika in odsotnost umazanij. To pa so že gradniki poštenega e-športa.

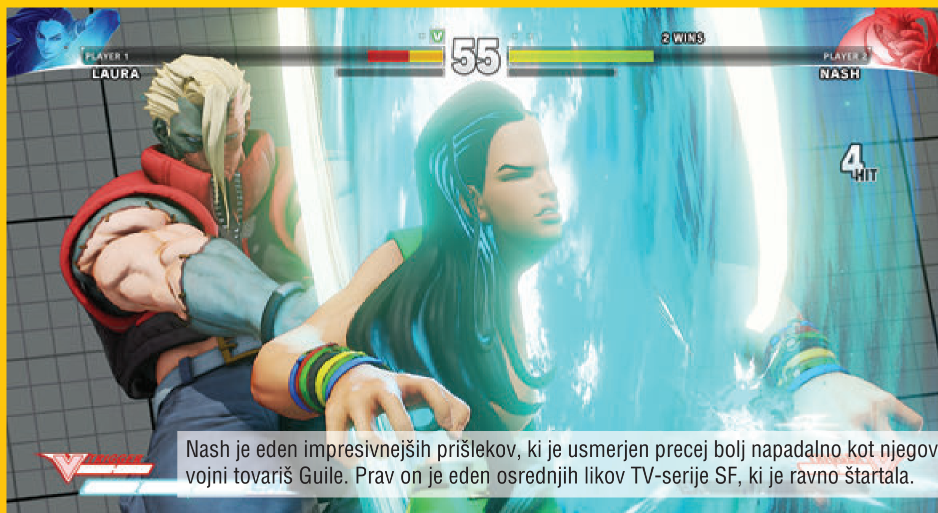
Do prvega štuka

Našteto se sliši super, toda dejstvo je, da je igra v tej zgodnji fazi še nedodelana. Liki nimajo veliko opcij, kako reševati situacije, dočim količina mehanik zaostaja za Guilty Gearom. Enostavno rečeno gre za solidno osnovo, na katero bodo morali avtorji nalagati. Dejansko za polno ceno kupiš igro v nedokončanem stanju in Capcomu v slogu Kickstarterja zaupaš, da jo bo dopolnil. V smislu večigralstva si deležen zgolj lokalnega in internetnega mlatenja za dva, s samotarskega stališča pa so tu trening, preživetveni modus, kjer skušaš premagati čimveč nasprotnikov zapovrstjo, in zelo ohrna zgodba za vsakega od likov, kjer opraviš prgišče bojev in si ogledaš par stripovskih sličic. To je vse. Ni orenk arkadnega modusa, izzivov, ki so v SFIV padli na plodna tla, štorijalnih animacij in dokupovanja kožic v trgovini, medtem ko so spletne sobe, v katerih se dobiš s prijatelji, omejene na dve osebi. Tudi inteligenca nasprotnikov je enako pomanjkljiva kot včasih in zaostaja za igrami založbe Arc System Works.
Po drugi strani je vsebinsko napovedanega dosti. Street Fighter V odpravlja stari sistem velikih, plačljivih nadgradenj in uvaja sprotno, grižljajčkasto dodajanje robe v obliki spletnih dolpotegljivosti. Prav zato ne podeljujem ocene, saj bi bila ta v kratkem irelevantna. Še za ta mesec so načrtovani večplastni izzivi, spletne čakalnice za osem oseb in trgovina, dočim junija prispe razširjeni zgodbeni modus. Prav tako bo mesečno tja do jeseni prišlo šest novih likov, po vrsti starih znancev – Alex, Guile, Ibuki, Balrog, Juri in Urien. Žal ne bodo dostopni instantno, marveč jih bo treba kupiti za 5 evrov po glavi ali za interno valuto, ki si jo služiš z igranjem. Zazdaj je videti, da bo moč z zagretim offline in online udejstvovanjem odkleniti vse junce brez dodatnih bančnih stroškov, za nameček pa še kak kostum. No, puvači si bodo lahko vse skupaj privoščili z nakupom sezonske vstopnice za kakih 25 evrov.

Zazrti v futuro

A pravi preizkus gradnje na dokaj trdnih temeljih leži drugje. Kri v žilah vsake pretepačine so igralci, ki jo doumejo in prakticirajo na visokem nivoju, in pri Street Fighterjih je takih tradicionalno veliko. Ravno ti aktivno iščejo vrzeli v sistemu in načine, kako ga prelisičiti v lastno korist. Ko odkrijejo razne *option selecte* in *crouch teche* ter jih pošljejo na YouTube, začne igra klecati pod težo izigravanj. S petico se to že dogaja.
Glede na to, da je Capcom pravzaprav izdal napredno beto in se na zgodnje kupce zanaša, da bodo razkrili težave, bi moral biti na kaprice pripravljen. Od njih zato pričakujemo hitro odzivanje na zagate ter goljufije, kar ni rešljivo z grmadenjem novih borcev in izdajanjem večjih popravkov na šest mesecev. To bo za tradicionalno počasne Japonce konkretna preizkušnja, od katere bo v največji meri odvisno, ali se bo petica razvila v e-šport po založnikovih željah – ali pa bo životarila oziroma celo zamrla.

Capcom za PC / PS4



Nash je eden impresivnejših prišlekov, ki je usmerjen precej bolj napadalno kot njegov vojni tovariš Guile. Prav on je eden osrednjih likov TV-serije SF, ki je ravno štartala.



KONKURENCA

Je torej SFV priporočljivo nabaviti? Odgovor je pritrdilen, če si ljubitelj serije in se udejstvuješ predvsem večigralsko v lokalni variant. Drugače pa gre pred izdatkom 60 evrov na playstationu ali nekaj manj na PCju premisliti. Spletno igranje kljub rihtanju strežnikov za mnoge ostaja problematično, kar je nezanemarljivo vsled okrnjenosti ostale vsebine, zlasti pomanjkljive samotarske plati. In navsezadnje je tu privlačna konkurenca. Ultra Street Fighter IV, ki ga tržijo tako za PC kot PS3, XB360 in PS4, stane pol manj in nudi bistveno bolj zaokrožen paket, četudi je vstopni prag višji kot v petici. Isto velja za krasni Guilty Gear Xrd -SIGN- (PC, PS3, PS4) za slabih 30 evrov, čeprav bo ta junija deležen izboljšanega nadaljevanja Revelator.
Ne gre pozabiti niti na Mortal Kombat X (PC, PS4, XBO), ki je v primerjavi s Street Fighterjem V sicer robat ter nedodelan, a je vzdušen, krvavo spektakularen in vsebinsko naphan. Ravno so ga poizdali v inačici XL z vsem DLCjem in zaplatami, vendar le za PS4 in XBO. Na računalniško izvedenko so vmes kar pozabili in jo s tem oropali tako izboljšane spletne povezljivosti kot novih likov. Poleg fiaska z Batman: Arkham Knightom je to že druga PC-bruka za Warner.

60 FPS IN ONLINE

Grafično je Street Fighter V, ki teče v Unrealovem pogonu, dokaj lep. Udejanjen je v risankastem, še nekoliko bolj farbovitem in prešernem slogu kot štirica, in oči boža s številnimi svetlobnimi učinki. Ozadij je zgolj deset, so pa lepo animirana in ponekod je moč nasprotnika poslati skozi steno, nekje pa ob zmagi kar v avtobus, ki nato odpelje. Smeh. No, bistvenega pomena pri tem je, da igra teče natanko s šestdesetimi sličicami v sekundi, saj je temu prirejen ves borilni sistem. Ne 59, ne 30, ne 480, četudi jih je tvoj računalnik sposoben toliko izrisati, marveč 60. Vsaka animacija in stik med borcema namreč zahteva toliko in toliko sličic. Od tod pride slavna 'frame data', torej podatki o tem, koliko frejmov zahteva ta in ta gib in kateri lik je v določeni situaciji v prednosti ('-10 on block' recimo pomeni, da si ob blokiranju udarca za deset sličic v prednosti pred nasprotnikom, ki ga lahko v tem času kaznuješ). Inačica za PS4 s tem nima težav, takisto ne močni PCji. Če pa imaš šibkejši računalnik, moraš sam poskrbeti, da boš z nižanjem ločljivosti, glajenja robov in učinkov dosegel šestdesetico. Drugače bo vse skupaj vrženo iz ravnotežja.
To je še posebej pomembno pri spletnem udejstvovanju, ki je eden večjih kamnov spotike glede SFV. Načeloma teče bolje kot pri štirici, saj so jo sprogramirali nanovo, vendar so številni naleteli na težave. Bodisi dolgo ali sploh ne najdeš nasprotnikov, bodisi prihaja do zamikov. Zelo fino je, da petica podpira merjenje moči tako PCjašev kot lastnikov playstationa, tako da so omogočene vse kombinacije – PC : PC, PS4 : PS4 in PC : PS4. Toda računalničarji lahko s preskokom na namizje in nazaj v igro sprožijo umeten lag, ki ga izkusi nasprotnik, oni pa ne. Prav tako se na splošno rado dogaja, da enemu igra teče brez težav, drugemu pa besno preskakuje. Ni čudno, da bitke številni prekinjajo predčasno (rage quit), za kar itak niso kaznovani.

Homeworld: Deserts of Kharak

Pikslasti tanki, ki stegujejo cevi čez obronke puščavskih sipin, dvignejo utrip večini starejših igralcev. Ne zato, ker bi bili veterani izraelsko-arabskih vojn, temveč zaradi Duna 2, ki je pustil neizbrisen pečat. Morda se tod skriva celo kaj globljega. Peščena pustinja je hvaležen kraj oklepnega boja, saj dosti civilistov tam ne kolovrati. Tu je najti le praznino, žgoče sonce in premeteno postavljene decimetre oklepa. V pesku si sam, družbo ti delajo samo rožljajoči jekleni bunkerji in stebri črnega dima. Težko si predstavljam primernejše ljudi, ki bi se lotili opisane tematike, kot so oblikovalci Homeworldov, ki se ponašajo z večno zapomnljivim dizajnom. Realnočasovna strategija Deserts of Kharak je namreč Homeworld, ki je iz vesolja priletel na puščavska tla.

Tanki z lopato

Štorija se odpre z značilnimi risanimi podobami, znanimi iz prejšnjih delov serije in prenovljenega Remastered Editiona (Joker 260). Grafični slog in okolica te v hipu posrkajo v samosvoj svet. Kharak je umirajoč planet, ki ga golta puščava. Njegovo prebivalstvo je razdeljeno na družinske klane, ki se vojskujejo za nadzor vse bolj omejenih nahajališč surovin. Nato sateliti globoko v Veliki puščavi zaznajo izjemen energijski vir, ki ga znanstveniki poimenujejo 'primarna motnja'. Sklenejo, da bi bil nadvse pomembna pomoč pri izgradnji vesoljskih plovil, s katerimi želijo pobegniti s planeta. Tja odrinejo velike ekspedicije – in izginejo v rumeni pustinji. Bržčas so jih uničili odpadniški verski fanatiki rodbine Gaalsien, ki zaradi davne prerokbe nasprotujejo letom v vesolje. Igra se začne štiri leta pozneje ob drugi ekspediciji Koalicije severnjaških klanov, da bi se dokopali do primarne anomalije.

Ob pripovedi bodo slehernemu poznavalcu serije Homeworld navrele solze v oči, saj opisuje predzgodbo enice, v kateri izobčeno ljudstvo Hiigara išče svoje korenine na drugem koncu galaksije. Nekam bizarno je, da zaradi tega poznaš ne le približen zaključek Deserts of Kharaka, marveč tudi njegove uničujoče posledice. Še ob zmagi te spreletava srh, ker veš, kaj se bo pripetilo dobrih sto let v prihodnosti. A ravno zaradi tega je vzdušje tako posebno. Kharakove rodbine in njihova mitologija premorejo patos, ki se te dotakne. Njihovo izročilo spaja energijo mlade civilizacije z drobci pozabljenega znanja iz preteklosti, ko prično odkrivati zakopane medzvezdne križarke, za katere nihče nima pojma, od kod so prišle. Predvsem pa imajo kul igračke. Čez pesek se kotalijo kopne bojne ladje, nebo prebadajo reaktivci, tovarne so nameščene v orjaške letalonosilke na gosenicah. Morja pač tam ni več in so se morali znajti. To je za ZF-navdušence čisti heroin.

Vse-nosilke

Letalonosilke-za-po-tleh so osrednji element, saj so naša baza, v katero se stekajo surovine in od koder prihajajo frišni oklepniki. Deserts of Kharak ne vsebuje postavljanja stavb, razen radarskih in topovskih stolpičev. Bližji je Ground Controlu, kjer se bolj ukvarjaš z bojem kot razvojem ekonomije. Res presneto podobno vesoljskim članom niza, a ker na tleh


Križarke v ospredju, sovražna letalonosilka v ozadju in kopica manjših enot, ki brzijo naokrog – Deserts of Kharak se sliši kot vesoljski Homeworld, le potopljen v pesek. In natanko to tudi je.


Znalci franšize bodo vedeli, kakšna razbitina štrli iz peska. Ni vojnozvezdni rušilec, se pa ob njihovem odkrivanju počutiš kot Rey ob brskanju po Jakkuju.


Pretežno kolovratiš po pesku, saj je puščava edino igralno okolje. Špil skuša to na več mestih prekiniti z vojaškimi bazami, razbitinami ali goratimi predeli.


Ker ni minikarte, v radarski pogled buljiš veliko časa, saj drugače hitro zgrešiš napade z boka. Radar zna opozoriti na nevarnost, še preden jo uzrejo soldatje.

kaj takega redko uzreš, deluje sveže. Mala robotkasta vozilca režejo in odnašajo kovinske surovine dveh vrst s pokopališč vsemirskih ladij, nakar jih v nosilki pretopimo v nova orožja. Koalicijska mašinerija sloni na goseničnih oklepnikih. Izvidniškim džipom sledijo tanki, snajperski railguni in raketne baterije za protizračno obrambo. Na vrhu spiska so križarke, ki predstavljajo velike, močno zaščitene goseničarje z velikimi kanoni. Odpadniški Gaalsieni, dežurni negativci in druga frakcija v večigralstvu, po drugi plati prisegajo na lebdeče naprave, saj so pokradli več tehnologije z reliktov. Njihovi oklepniki so hitrejši, a manj odporni, zato jih uporabljajo za nenadne vpade. Toda z rabo raketnih križark z railguni se lahko spoprimejo s tršo obrambo. Oboji po zraku frčijo s hitrimi jurišniki, pa z bombniki in topnjačami. Lansirati jih je moč zgolj z letalonosilke (kdo bi si mislil), nakar se morajo po streljanju vrniti po orožje. Hitro podležejo protizračni obrambi, vendar znajo zelo boleti. Zato terjajo prefinjeno rabo in z njimi uničuješ izpostavljene dele nasprotnikove armade.

Avtorji so končno vdelali veljavo bojnih izkušenj, česar Homeworldi ne poznajo, z izjemo dodatka za enico Cataclysm. A veteranske enote hitro neslavno podležejo, če jih uporabiš napak. Railguni imajo probleme z gibčnimi tarčami, počasne križarke ječijo pod tolčenjem artilerije. Formacijo moraš ne le raznoliko sestaviti, marveč jo pravilno usmeriti, da šibkejši členi ne fašejo glavnine juriša. Kharak tako ne vzburja le slogovno, ampak tudi igralno! Kljub temu je nadzor mestoma pomanjkljiv. Tankci se sami ne znajo dobro znajti in jim ni moč nastavljati privzetih reakcij. Minikarte ni, namesto tega s preslednico skočiš v odmaknjen radarski način. Ni elegantno in stožilo se mi je po Supreme Commanderjevemu gladkem odmikanju kamere. Celo tipkovnih bližnjic ne moreš spreminjati.

Osebna garda

Če silne križarke in railgune v kampanji ohraniš pri življenju, ostanejo s tabo in se prenesejo v naslednjo misijo, enako kot ladje v saj-vemokje. To okrepi napet občutek, ko tvoja odprava osamljena prodira skozi sovražno deželo. Naloge te nato nalašč pošiljajo na več strani karte hkrati in kajpada v zasede. Večina ciljev vključuje preučevanje starodavnih ostankov v pesku, kjer moraš varovati glavno znanstvenico Rachel S'jet, in uničevanje gaalsienskih težakov. Zato Deserts of Kharak ne premore tako raznolikega dogajanja kot Starcrafti. Obenem nasprotna umetna pamet ni za prehvalit in veterani RTS-žanra naj že spočetka igrajo na najvišji težavnosti, sicer ne bodo našli izziva. Čeprav je računalo agresivno, ga je namreč moč hitro prebrati in se mu zoperstaviti. Kljub temu pa je dogajanje zaradi napadov z vseh strani in neumornega toka pripovedi razgibano. Fabula nenehno streže z novimi odkritji, med predahi pa poslušaš doživeto čebljanje posadk. Poleg osnovnih zadatkov lahko pleniš še artefakte, ki pošteno nadgradijo zmogljivosti letalonosilke.

Igranje na liniji kajpada terja več prilagajanja. Razlika v načinu gibanja med frakcijama poskrbi za spodobno drugačnost pristopov, okrepljeno z dejstvom, da imajo Gaalsieni proizvodnjo lažjih vozil osredotočeno v premičnih tovarniških križarkah in je zato njihovo obvladovanje karte

SKORAJDA LE FATAMORGANA

Prav malo je manjkalo, pa bi bil Deserts of Kharak le prikazen iz videoprikolic, kajti špil so skorajda ukinili. Leta 2007 je oblikovalec izvirnih Homeworldovih vsemirskih barkač Rob Cunningham ustanovil firmo Blackbird Interactive. Sprva so nameravali napraviti s Homeworldom navdahnjeni špil HARDWARE za Facebook, ki bi se od konkurence ločil po globoki strateškosti. Toda spletna platforma ambiciozne premise ni zdržala. Igro so zato na horuk predrugačili v klasičen naslov Hardware: Shipbreakers, v katerem bi upravljali iskalce tehnike v opustelih ostankih vesoljskih ladij, nasedlih v pesku oddaljenega planeta. Nekakšen Sim Rey, hehe. A tudi ta računica se ni izšla in leta 2013 je studiu denarja zmanjkalo, tako da so morali odpustiti vse zaposlene. No, v istem času je šel THQ po zlu in odprodal ime Homeworld Gearboxu. Slednji je v nameri napraviti njegov Remastered Edition stopil v stik s Cunninghamom, in ostalo je zgodovina. Gearbox je Blackbird obudil od mrtvih, da so nazaj zaposlili vse svoje nekdanje delavce, in Hardware: Shipbreakers je postal Homeworld: Deserts of Kharak.

povsem samosvoje. Zanimiv je glavni modus, zaseganje artefaktov v razbitinah, ki jih je treba odtovoriti, kar je svež pristop. Moč ga je izklopiti in dobiti običajno mikastenje. Vendarle je po nekaj tednih opazno, da kljub trdnemu strateškemu temelju Deserts of Kharak ni tako globok kot Starcraft 2 ali nedavni Act of Aggression. Enote sicer poznajo posebne napade, denimo elektromagnetnega za onesposabljanje. Toda nians in s tem možnosti za originalne pristope je vseeno opazno manj.

Malce dehidrirana

Morda je širna pustinja utrudila tudi avtorje, saj je Deserts of Kharak po vsebini suhcena zadeva. V večigralstvo očitno niso polagali upov, saj so vdelali le peterico kart za do šest igralcev. Nalinijsko okolje sicer pozna samodejni iskalnik partij in lestvice, toda v času, ko nas Blizzard razvaja z množicami lig in načinov igre, tole puščavsko mlatenje drugih ljudi izpade kot obnemoglež sredi morja peska. Kampanja prav tako ni dolga in jo daš na višjih težavnostih in z vsemi drugotnimi cilji vred skozi v ne več kot petnajstih urah. Za polno ceno je to malo in če nisi strateški navdušenec, mirne duše čakaj na kakšno spletno razprodajo.

Toda hkrati ni dvoma, da Deserts of Kharak, enako kot ostali Homeworldi, po zaključku ostane s tabo in buri domišljijo. Težko je spraviti iz glave govor glavnega radarista, ki mu ne gredo v račun pike na zaslonu, ali nemo dvigajočo se razbitino bojne ladje v peščenem viharju. Da tu uživaš, ti ni treba poznati sveta od prej, ker je planetarna interpretacija Homeworldovega izročila odlična. Bodo pa veterani deležni množice spominkov, tako videznih v obliki znanih ladij kot podatkovnih o hištoriji. Srčno upam, da peljejo franšizo dalje, ker si univerzum hi-tech puščavnikov zasluži več pozornosti. Ali pa, če dobimo kak nov Dune. Čimprej.

***Aggressor** je beduin z desettisočtonsko kamelo. Na kateri so topovi, bombniki in tovarne tankov.*

80 čudovit svet ✔ lep slog in vzdušje ✔ napeta kampanja ✔ sveža strateška igra ✔ slaba umetna pamet ✖ malo vsebine ✖ nerodnosti v nadzoru ✖
Blackbird / Gearbox


Čeprav je letalonosilka zelo odporna, ne more sama braniti vseh nabiralcev železja. Zato je nemogoče oponašati želvaka in so večigralski spopadi jako dinamični.

Oxenfree

Igre so polne enoplastnih likov, ki imajo z resničnimi Zemljani bore malo skupnega. Nanje se je težko navezati zaradi sitcomovske stereotipnosti, ki vsakomur pripiše par osnovnih značilnosti, znotraj katerih funkcionirajo. Toda Oxenfree se zehanje izvabljajočemu predalčkanju ogne z odliko. Gre za združek avanturističnega prečesavanja otoka, podobnega onemu iz nadaljevanke Lost, in neskončnih najstniških debat. Sicer ni naskokov iz zasede, odrobljenih okončin in brizganja krvi, a vseeno se mi po hrbtu plazi pritajen srh, ko vidim, kako se nadnaravne sile lotevajo druščine. Ne morem se prepričati, da gre le za igro, in kot še nikdar čutim stisko protagonistov. Zlezli so mi pod kožo in vse, česar si želim, je, da jih varno spravim domov. Vzklika "Olly Olly, Oxen Free," s katerim angleška deca oznani, da je skrivalnic konec, pa kar ni.



Oxenfree se zdi kot sprehod in lahen čvek z najboljšim kolegom. Z izjemo dejstva, da sem na zapuščenem otoku in mi po življenju streže nadnaravno zlo.

Ne na samotni otok, no!

Šole je konec in peterica *breakfastclubovskih* srednješolcev se odpravi zapit opravljen letnik. Zabava na plaži, alkohol, ameriška 'resnica ali izziv' ... Take reči. Prevzamem nadzor nad šefico četice Alex in ni vrag, kmalu se spravim v težave. Med šnofanjem po jami z radijsko frekvenco odklenem portal in za njim prežeče zlo klapi zagreni življenje. Razmeče nas na različne konce otoka in moja naloga je, da kamerade najdem ter dogodkom pridem do dna.

V posesti imam le radio in zdi se, da lahko z lovljenjem določenih valovnih dolžin iz prostora izganjam nadnaravno. Ko z izbiro prave frekvence zabrenkam na njegove strune, začne drdrati zlohotne stavke in vsevprek groziti. Še malo igračkanja in končno glasove izženem, toda zmerom se vrnejo. Dosjejem X podobna glasbena podlaga pričuje o gostoti zosa, v katerem sem. Med trenutki miru skušam tovarišijo zbobnati skupaj, za kar moram razrešiti peščico zagonetk in prečkati ovire, ki me od nje ločijo. V hiši s pretikanjem stikal usposobim gondolo, ki me popelje čez globel, in izklopim električno napeljavo, da preplezam ograjo pred vojaško bazo. Že sem prepričan, da sem sistem nadmudril. Nakar se me z ugankami po sfingovsko loti hudoba iz druge dimenzije, ki moje kolege nateza in drugače mrcvari, kadar se zmotim. "Stopi k izvoru rentgenskih žarkov v dnevni sobi." Živčno pogledujem k bingljajočim prijateljem in ne kapne mi, da gre za televizor.

Walkie talkie

Zadatki zahtevajo nemalo pohajkovanja po prelestno izrisanem 2D-akvarelu. Premikanje in reševanje ugank nista nič posebnega, a to niti ni tako važno. Srž je v doživetih, z osebnimi detajli bogatih dialogih. Kljub mladosti so liki kompleksne osebnosti, ki v kritičnih situacijah ravnajo normalno, in dostikrat opazim, kako podobni so mi. V debati so polni sarkazma, a znajo pokazati ljubezen ter solidarnost in ob zajebu sprejeti krivdo.

Na iztočnice se lahko odzovem z eno od ponujenih replik ali preprosto molčim. Odprtost je vedno obojestranska, zato se trudim biti prijazen in čvekav. Kmalu zapadem v res zanimive pogovore, ki se zdaj vrtijo okoli smisla življenja in drugič okoli povsem trivialnih vprašanj, ki jih lahko pripišem le najstniški radovednosti. Skozi maratonska razpredanja razvijem kompleksnejši odnos z mulčadjo, ki ga po koncu opiše telltaleovska statistika. Sem se povezal s svojim polbratom? Ali poparčkal dvojico mladih golobčkov? Igra ima en sam konec in tudi ob prelomnih dogodkih vejitev osnovne zgodbe ni. Ker pa je otok svoboden, lahko kogarkoli rešim prvega in njegovo štorijo skozi daljše druženje bolje spoznam.

Fin dodatek je odzivnost oseb na ekransko dogajanje. Če nevarno skačem po skalah, prekinejo z zgodbo in me zaskrbljeno barajo, če sem nor. Edina žalba leti na tajminge dialoga. Dostikrat se namreč zgodi, da moram sogovorca prekiniti sredi njegovega monologa, sicer zamudim časovno okno za izbiro svojega odziva. Že res, da gre le za par preslišanih besed, vendar to skazi sicer brezšivno čvekanje.

Ko *Trier* najde igro z zapuščenim otokom, upa, da ne bo nucal kopalk. In jih ne.

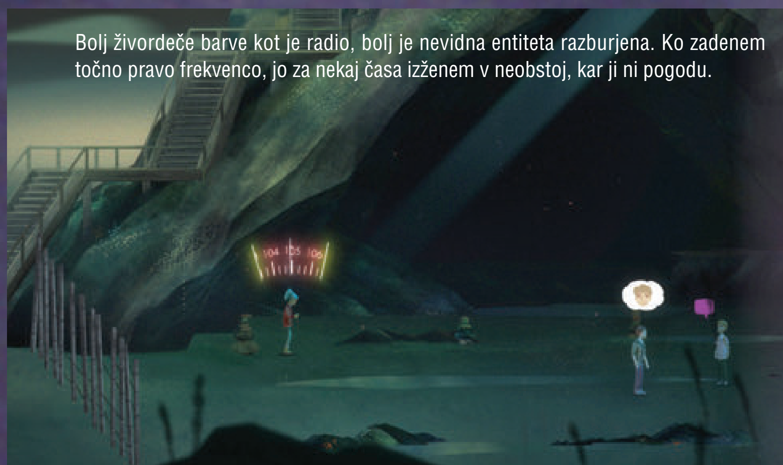
80 odlični dialogi ✔ srhljivo vzdušje ✔ pristni najstniški liki ✔ včasih je treba pogovor predčasno zaključiti ✖ radiodifuzija tečnari ✖

Night School Studios



Mrtvi ne govorijo zgodb

Nujnost skakanja v besedo mi ni bila pogodu in zlahka bi shajal z manj radioeksorcizma. Prav tako ne gre za neko težkokategorno avanturo, ki se bo zapisala v zgodovino z vrsto nadmočnih ugank. Kljub temu pa me je Oxenfree od začetka do konca prikoval na stol s suspenzom in odličnimi dialogi. V mnogo igrah tečne in zarukane like pošljem v gotovo smrt ali zdolgočaseno izbiram najbolj debilne pogovorne možnosti, upajoč, da bodo vsaj zabavne. Tu pa tega nisem doživel niti enkrat tekom šestih ur, potrebnih za dokončanje. Dovršen prvenec, ki mu velja prisluhniti.



Bolj živordeče barve kot je radio, bolj je nevidna entiteta razburjena. Ko zadenem točno pravo frekvenco, jo za nekaj časa izženem v neobstoj, kar ji ni pogodu.



S klapo se skozi kopico izčrpnih – a neizčrpujočih – dialogov takoj poštekam. Včasih z mano delijo svoj tok misli, včasih osebne anekdote. Pristno in preprosto prijetno.





Če meniš, da je posel vesoljskega čistilca poln dogodivščin, kot so tiste Rogerja Wilca, te Viscera postavi na trdna, od krvi spolzka tla. Takšne scene zahtevajo veliko spiranja v vedrih z vodo.



Če si pozoren, uzreš pomenljive namige o dogajanju, ki je okrasilo stene, a tega bi bilo lahko več. Takisto sodelovalne vsebine, kajti smisel soigralcev je v glavnem v tem, da si med seboj nagajajo.



Viscera Cleanup Detail

Nihče ne ve, kdo je tistega nesrečnega dne prekršil ukaz in odprl tesno zapahnjen pokrov zaboja s starodavnimi ostanki s planeta Ziptron 4. Jasno je le, da je v njih ždelo nekaj strašnega. Preden se je posadka zavedla, so skrivnostni tujski napadalci zasuli hodnike. Kriki nemočnih ljudi so odmevali, ko so pošasti iz vesoljske postaje napravile grozljivo klavnico. Toda v najtemnejših trenutkih se je eden od prisotnih otresel spon panike. Prebil se je do orožarne, pograbil eksperimentalni X-47 in se hrabro spopadel z aliensko invazijo. Po srditem boju so bile zveri pokončane, junak pa do kolen v njihovem drobovju. Toda Viscera Cleanup Detail ni pripoved o njem. Ta špil se loti resničnih herojev – tistih, ki morajo krvavo opustošenje za njim pospravljati. In to brez plačanih nadur ter zavarovanja za nezgodne primere. To je zgodba zapostavljene kaste medzvezdnih snažilk.

Čeber in metla

Ob Doomu in sorodnih rešetalkah hvalimo baročno pleskanje zidov z rdečo, hkrati pa pozabljamo, da mora nesnago nekdo odstraniti. Življenje pač v normalnem svetu teče dalje in prizorišča nečloveških bojev se morajo vnovič spremeniti v laboratorije, skladišča in pisarne. Firme imajo že tako dovolj stroškov s pošiljanjem sterilnih pisem sožalja svojcem žrtev. Tako čiščenje pade na pleča nevidnih mož in žena, ki se na sceni pojavijo z debelimi gumijastimi rokavicami ter avtomatsko čistilno metlo. Daleč od soja luči, kamer in Požareporta.

Zadatki so mnogovrstni. Iz prve osebe je treba odstraniti ostanke nesrečnežev do zadnjega centimetra tankega črevesa ter jih vreči v peč. Nato moraš skrbno sčistiti vse krvave madeže z brisalom. Ker podjetja režejo stroške, lahko pozabiš na avtomatizirane drone – svinjarijo je treba zdrgniti ročno. Za minimalca. Tak je lajf, stari. Ker se bo v prostore očitno vrnil brezmožganski kanonfutr za kakšno naslednjo nezemeljsko invazijo, je potrebno razpostaviti opozorila za spolzka tla. Omarice vnovič založiti s paketi s prvo pomočjo, ki jih je junak ponucal v boju proti falotom. Pa z laserskim varilnim aparatom odstraniti luknje od krogel v stenah. (Resno, za to dobiš hi-tech orodje, medtem ko moram jest pucat na roke?? Jebite se vsi.) In za konec je kakopak nujno izpolniti zašpehane birokratske obrazce, v katerih se popiše proces čiščenja. Če bi mogel vse dokumente hraniti, bi jih naslednjemu alienu vrgel na glavo in ga s tem nemudoma ugonobil.

Packa preč!

Viscera cleanup ni akcijska igra. V nobeni od dobrega ducata stopenj nate ne preži neposredna nevarnost, kajti predhodni junak je dobro opravil delo. Poguba te sicer lahko doleti, če potegneš napačen vzvod, s čimer sprožiš laboratorijsko napravo z bojnim strupom, ali padeš z odra. Toda to so mejni primeri. Poglavitni izziv je sceno počistiti tako, da novi delavci ne bodo z gnusom pisali pritožb. Ko stopnjo zaključiš, namreč v svoji pisarni bereš odzive in če v katerem piše, da se je frišni uslužbenec spotaknil ob tvoje pozabljeno vedro in padel v zobnike stroja, si oplel. Takrat te odpustijo in moraš vso kariero čistilke pričeti znova.

Prizorišče zapustiti povsem brezhibno je teže, kot se zdi. Svinjarija se ti lepi na škornje, zato moraš pri drgnjenju oblikovati pravilne vzorce gibanja, ki spomnijo na ugankarske puzle. Nekaterim crknjencem je uspelo svoje ledvice odvreči v pošteno odmaknjene dele prostorov; tu si pomagaš z vohljalom, ki te usmeri k človeškim ostankom. Predvsem pa se bodeš s fiziko, saj je treba vedra z vodo prenašati ročno. To je dvorezen meč, kajti po eni strani si daješ opravka z zamudnimi rečmi, po drugi pa je na moč smešno, ko s polnimi rokami črev zgrešiš peč in napraviš tako svinjarijo, da se ti usujejo solze smeha in joka hkrati. Taka je srž Viscere.

Znucana krpa

Žal špil ne pokuka globlje v intrigantno temo ozadij pobijalskih karnaž. O njih bereš bežne opise in stopnje niso povezane v pripovedno kampanjo. Špil se zadovolji s hudomušno atmosfero zdolgočasenih čistilcev, ki imajo v eni roki človeška jetra in v drugi obrazec z navodili. Takisto bi lahko avtorji poskrbeli za več raznolike vsebine. Pa grafika ne navduši. A hkrati si ne moreš kaj, da se ob temi ne bi široko nasmehnil, še bolj pa ob burleskah, ki jih sprožijo akrobacije z metlo. Dvojno, če povabiš do tri soigralce v sodelovalni špas. Za 13 evrov na Steamu se mi ne zdi, da bi vsebine manjkalo, upam pa, da avtorji ido jo še naknadno razvijejo. Si zasluži.

Vesoljska Fata Aggressor gara z okrvavljeno metlo, laserjem in pritožbami sindikatu.

72 **prifuknjena tematika ✔ ugankarsko zahojeno čiščenje ✔ humor ✔ razmeroma plitva, tako pripovedno kot igralno ✖ povprečen videz ✖**

RuneStorm

XCOM 2





XCOM 2 je član niza UFO, katerega prvenec seže v leto 1994, pred štirimi pa ga je obudil Firaxis. Upravljaš z organizacijo za boj proti invaziji nezemljanov, ki jih streljaš v poteznih izometričnih spopadih. Posebnost dvojke so zasede, ki jih uprizarjaš nad sovragi – običajno se začno s takšno raketo v njihovo sredo.



Triinšestdeset odstotkov možnosti za zadetek? Groza in strah, tole se ne bo dobro končalo. Za večje beštije je treba osredotočiti ogenj in pomoliti k RNGesusu.



Šunjanje ni zahtevno, saj rdeči kvadratki povedo, kaj alieni vidijo. Toda potem se od nikoder vzame dotlej nevidna patrulja in nenadoma plazma leti vsevprek.

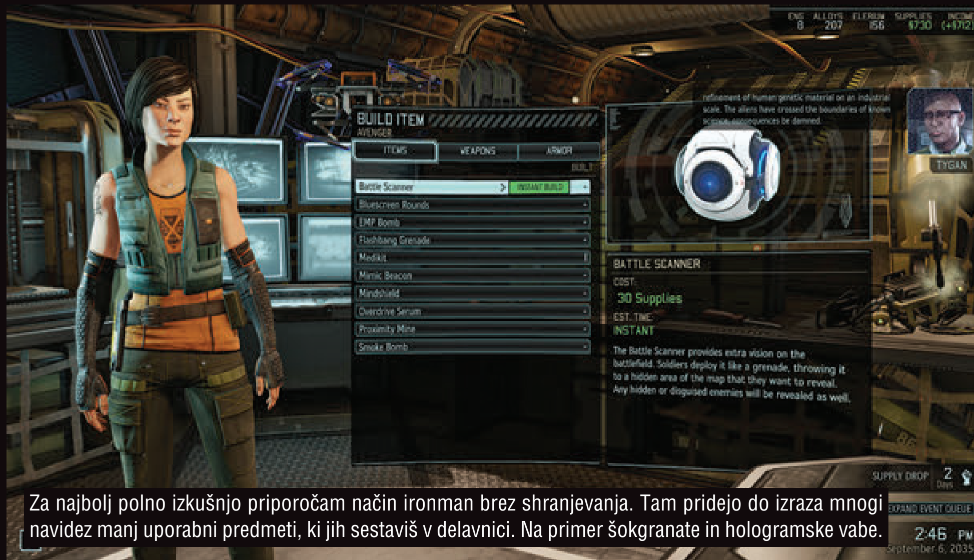
A-HA!" zakličeš, ko kačjemož neškodljivo sprazni plazemsko puško v steno, za katero se skriva tvoj komandos. Zapravil je potezo in zdaj je prepuščen povračilu laserskega kanona. Človeškega specialca naženeš v dir prav do vesoljske nakaze, da bo laže zadel. Ko se drgne obnjo, ji s kanonom od blizu nameri v luskasti fris, da se v očeh zrcali žrelo pihalnika. Špil pokaže 97-odstotno možnost zadetka. Super. "Dobrodošel na Zemlji," se oglasi možak in sproži. Ter zgreši. "KAJ ZA VRA ..." in tipkovnica leti v steno. Ah, kultne potezne strategije v seriji XCOM in njihovi zapravljeni streli iz bližine, ko izstrelki sploh ne bi mogli zadeti česarkoli drugega kot tarče.

Tudi XCOM 2 je dobro znan spoj upravljanja z vojaško-raziskovalno organizacijo in taktičnih poteznih bojev. Loti se primera, ko smo fasali celo serijo neljubih pripetljajev. Predvideva, da so v prvencu projektili soldatov leteli v tri krasne, tisti osvajalskih tujskih bitij pa so našli cilje in človeške vojske spremenili v scvrto žolco. Posledično naši znanstveniki niso dobili v roke dovolj artefaktov, da bi jih preučili in iz njih sestavili žarkovne bazuke, s katerimi bi se lahko zoperstavili napadu iz vesolja. XCOM 2 pravi, da je šlo v enici vse po zlu in nismo herojsko obranili domačega planeta pred nezemeljsko nevarnostjo.

Ubogaj!

Piše se leto 2035, dvajset let po okupaciji modrega planeta. Nezemeljski oblastniki na srečo ljudi niso uporabili za delikatesno specialiteto zabav na NLP-jih. Večino prebivalstva so strpali v velemesta, da ga lahko nadzorujejo, za kar uporabljajo kombinacijo propagande in prisile. Iz zvočnikov odmevajo sporočila, da se ubogljivim občanom ni česa bati. Tujci skušajo naklonjenost pridobiti s tehnologijo za odpravljanje bolezni in množice derejo v klinike na genske terapije. Za človeško podobo režima so nastavili organizacijo ADVENT, sestavljeno iz kolaborantov, ki izvaja večino varovanja. S skupnimi močmi bodo Zemljani in nezemljani planet popeljali v novo ero blaginje. Kdor se s tem ne strinja, bo dobil električni pendrek okoli ušes in kovinsko sondo v rit.

A mnogi vedo, da morajo imeti tujci nekaj za bregom in da o razpitih genskih terapijah gotovo nismo izvedeli vsega. Po svetu so raztepene celice upornikov, ki nastavljajo bombe na propagandne shode, sabotirajo tovarne in članom Adventa ne pomagajo čez cesto. Te skupine pa so žal nepovezane in imajo bore malo učinka na celostni položaj naše civilizacije. Čas je, da se to spremeni. Da se najde nekdo, ki bo zmožen vse gverilce povezati v organizirano enoto, ki bo znala sluzkote udariti tam, kjer posebej boli, in preprečila, da bi se še naprej igrali z našimi geni. Na štartu igre skupina komandosov v drzni akciji iz zapora reši vodjo prvega Xcoma – to pomeni nas. (Mene že ne, jaz v prvo nisem izgubil!) Najslavnejša organizacija za borbo proti malim zelenim, katere kratica pomeni Extraterrestrial Combat Unit, s tem dejanjem spet stoji na nogah. Dobrodošel spet med nami, Poveljnik.



Za najbolj polno izkušnjo priporočam način ironman brez shranjevanja. Tam pridejo do izraza mnogi navidez manj uporabni predmeti, ki jih sestaviš v delavnici. Na primer šokgranate in hologramske vabe.

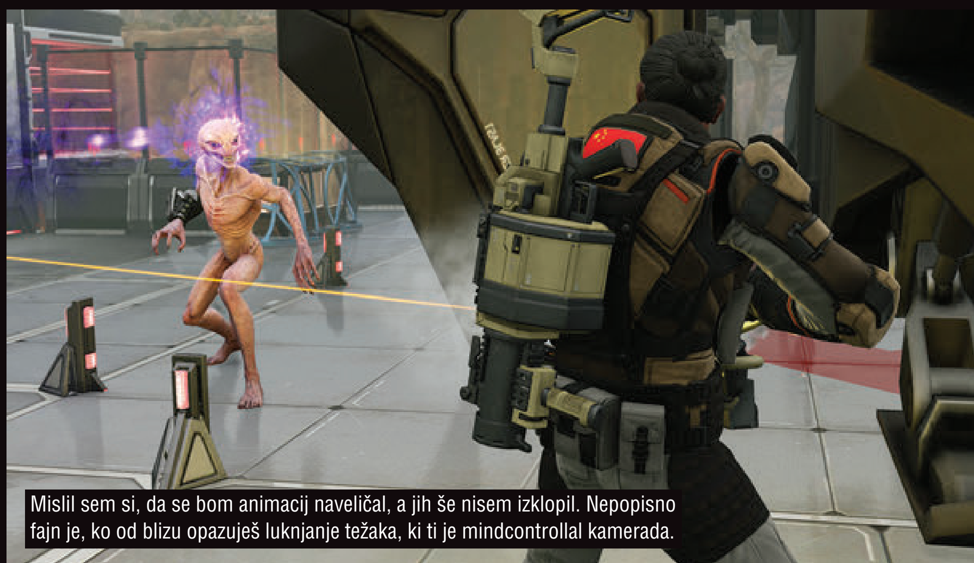
Novi stari modri planet

To pomeni, da igramo partizana. Ali terorista; odvisno, koga vprašaš. Dobrine so skopo odmerjene in jih je treba nabirati širom planeta, ki ga gledamo v znanem vmesniku, geoscapu. Tam je moč dogajanje poljubno pavzirati in poganjati. Ukazujemo z Avengerja, nekdanje alienske zračne tovorne ladje, ki so jo uporniki zasegli in predelali v mobilno bazo. V njenem zajetnem trupu je prostor za kasarno, laboratorije in inženirske delavnice. Tujska letalna tehnologija jo lahko hitro požene na drugo celino, motilci signalov pa jo za silo skrijejo pred tipali sovražnikov. Z Avengerjem skušamo navezati stike s prikritimi gručami partizanov, ki nam povedo, kje so hvaležne tarče za roparske napade ali sabotaže.

Prvi večji igralni odmik od enice je odsotnost klatenja neznanih letečih frčal, saj je Avenger logistično, ne bojno plovilo. Če ga dobi na piko NLP, je treba bežati, kar ga nesejo antigravitacijski motorji, sicer ga sovrag onesposobi in ga je treba s soldati braniti pred vkrcanjem napadalcev. Preganjanje z zračnimi ladjami je le eden od protiukrepov, s katerimi nam skuša zavdati režim. Vsak mesec pripravi tako imenovane 'temne dogodke', ki vključujejo denimo nadgradnje oklepa in oborožitve nasprotnikov na tleh. Pa racije širom planeta, ki znižajo sredstva, dobljena od uporniških skupin; skrite vohune, ki nam nastavijo zasede ... Del takšnih dark eventov lahko onemogočimo z gverilskimi napadi, ki ohromijo nezemeljsko infrastrukturo. A ne vseh, zato je treba pazljivo izbirati.

Kljub temu se upravljanje glede na prvenec ne razlikuje dosti, saj naloge še vedno prejemaš odmerjeno v časovnih intervalih. V Avengerju postavljaš oddelke, kot je tak za urjenje psioničnih soldatov, v enakem vmesniku, kot si v Xcomu stavbe v podzemni bazi. Ko iz bojnih nalog prineseš kadavre, se jih lotijo znanstveniki in iz njih napravijo plazemske granate (recimo). Glavnina prihodkov vsakomesečno pride od zvez z uporniškimi skupinami, podobno kot z državami poprej. Zato jih je treba braniti pred tujskim terorjem v nalogah, kjer rešujemo civiliste spod krempljev zveri, sicer zvezo z dotično skupino izgubimo. Jo je pa moč kasneje vzpostaviti na novo, kar je blažja kazen od enice, kjer si padle države izgubil za vedno.




Mislil sem si, da se bom animacij naveličal, a jih še nisem izklopil. Nepopisno fajn je, ko od blizu opazuješ luknjanje težaka, ki ti je mindcontrollal kamerada.

Za to se študira

Tu ima vlogo nevarnosti dokončne pogibeli druga stvar: projekt Avatar, s katerim vesoljci iščejo ... eee, nekaj. Merilnik njegovega napredka ti visi nad glavo in se hitro polni, zato ne smeš stati križem pušk. Tempo torej niti v dvojki ni izgubil ostrine! Treba je raziskati sledi in najti skrite tovarne Avatarja, ki postanejo eden glavnih ciljev. Tvoji znanstveniki in inženirji s skalpeli neumorno drezajo v drob postreljenih bitjec z velikimi očmi in streljajo z njihovimi pokalicami na poligonih. Opazovanje baze je tako najbolj v znamenju napetega pričakovanja poročil umnikov, s katerimi bojevniki dobijo nove igračke.

Prerojena organizacija začne z običajnimi pihalniki na smodnik, kar pomeni, da je bil tisti poveljnik v enici res en velik n00b. S pomočjo plena kaj kmalu napraviš elektromagnetne topove in si nadeneš eksooklepe, ki imajo v roke vdelane metalce plamena. Vojščakom daš v žep minidrone s kamero, ki jo vržejo čez zid, ali skulljack – pripravek, s katerim sovraga zabodeš v glavo in mu shekaš možgane. Ko prideš do kasnejših tehnologij, ti ob njihovi absurdni uničevalnosti srce včasih prav prešerno zaigra. Kljub temu pa se XCOM 2 ne izogne hibi večine delov te serije – da namreč nova orožja in oprema v glavnem pomenijo nadgradnjo prejšnjih v moči, ne v načinu delovanja. Svetla izjema so znova psionični bojevniki, s katerimi širiš paniko v sovražne vrste, ali falote kar prevzameš in jih vodiš kot lutke. Takih preskokov v taktiki bi si želel več.

Lovke na plot

Ves raziskovalni trud gre v nič, če borci kot v uvodu ne pihnejo tujskih barab med oči. Če nimajo oči, pa kam drugam. V potezni boj spet popeljemo do šest soldatov naenkrat, kar se sliši malo, a so stopnje napravljene tako, da je občutek ravno pravšnji. V primerjavi z enico so prizorišča zdaj izdelana delno naključno, okolje pa je popolnoma porušljivo. Zato je treba biti nadvse pazljiv, da ne fašeš granate v višjem nadstropju, ker so padci skozi sesedla tla zelo nevarni. Eksplozivna telesa so spričo metalnikov granat z večjim dometom kot prej noro učinkovita, tudi zato, ker po novem ne morejo zgrešiti. Že skoraj prehudo.

Največja taktična novost izvira iz dejstva, da smo tokrat gverilci, saj oddelek večino misij začne v prikritem stanju. Tu se je moč sovragu neopaženo približati veliko bolj kot tedaj, ko nas zazna. Če paziš na kazalce na tleh, ki kažejo zorne kote stražarjev, je moč skupino prefinjeno razpostaviti v naravnost morilske zasede. Ko ustreli prvi od tvojih borcev, se alieni sicer družno vržejo v najbližji zaklon. A če ostale vojake prej postaviš v pripravljenost (overwatch), kjer samodejno udarijo po gibajočih se nasprotnikih v vidnem polju, lahko dosežeš, da v razmiku sekund strelja ves oddelek. Na ta način je z domišljeno kombinacijo strelcev moč dobesedno zradirati več skupin tolovajev hkrati, kar je nepopisno navdušujoče!

Takšne eksekucije so še posebej prelestne zaradi odličnega videza. Potezne igre običajno ne dajo kaj prida na grafiko, toda XCOM 2 je izjema.



Borcem je moč dati na primer imena družinskih članov. Po dveh mesecih igraš le še z mrzlimi bratranci iz tretjega kolena, ker so ti vse bližnje že postrelili.

Strele vojščakov spremlja dinamična za-hrbtna kamera, ki filmsko pokaže, kako sectoid pokasira projektil. Ali ko ob razkritju skupine poveljniki Adventa lajajo ukaze v hecni spakedranščini. Tudi z okolico so se potrudili in spopadamo se tako v odmaknjenih hostah kot sredi velemest in skrivnih laboratorijev. Špil je dejansko LEP. Veterani bodo pogrešali le raznolike NLPje, ker jih je tokrat le peščica.

Sablja proti kislini

Ko so zasede mimo, se dogajanje odvija po starem. Mali zeleni so razpostavljeni v skupinah treh do štirih gnusob in ko jih ugledaš, tudi oni tebe. Vidno polje je vse, kar šteje – če potezo pred tem zrušiš nebotičnik pet metrov stran, ne bodo niti mrdnili. Ne le, da to izpade neumno, marveč mestoma botruje plitkosti, ko se bočnim manevrom raje izogneš zaradi bojazni, da boš od nikoder rodil kakšno novo sovražno gručo. Ta pristop kazi sicer odlično dinamiko bojev in je glavni razlog, zakaj špilu ne dam 90. Kakorkoli: ko se te alieni zavedo, jo ucvrejo v kritje in sledi reševanje izza vogalov, kjer imaš na voljo dve premika ali premik in strel. Tu je važno, da si v zaklonu, a ker je kakšna polovica nalog tokrat časovno omejena, te golo nažiganje ne bo pripeljalo daleč. Treba je trositi granate, teči na bok in uporabljati priučene veščine.
Vojaki poznajo pet poklicev. Ranger je nindža, ki vihti meč in zna ostati zakrit po izvršenih zasedah, zato je odličen izvidnik. Grenadier je frajer z rotirajočim kanonom in bombometom na rami; sharpshooter je snajper, specialist pa kombinacija hekerja in dohtarja, ki s seboj vlači zmogljivega drona. Spisek pozneje zaključi psi operator, ki je pa čisto utrgan. Firaxis, plz nerf. Po več ducatih uspešnih misij vojščaki prilezejo do čina polkovnika in odklenejo vse veščine, ki znajo zazveneti v imenitnih kombinacijah. Ranger se lahko recimo priuči dodatnega premika po uspešni eksekuciji in izmikanja strelom v naslednjem koraku. To pomeni, da ga pošlješ obglavit sovraga, nakar ga umakneš in je varen še eno potezo.
No, alieni ti ne ostanejo dolžni, saj imajo lasten pehar zvitih trikov in premorejo bržčas najhudejši repertoar zverin doslej v Xcomih ter njihovih klonih. Res ne bi rad pokvaril prvih srečanj z nekaterimi od gnusob, ker te dobijo spuščenih hlač in samo pobuljiš. A za pokušino: viperji, moderna inačica legendarnih snakemanov iz prvega Ufa, znajo to pot z jezikom ukrasti tvojega borca izza zidu in ga stisniti v smrtonosni objem, v katerem je nemočen, dokler ga ne rešiš. Presneto nadležno. Tujski borci niso od muh in napake hitro kaznujejo, kar te nenehno drži na trnih.



Dodatek za enico Enemy Within ima še vedno najbolj vrhunske taktične misije. Tu najboljše uzreš šele zelo proti koncu, čeprav so cilji na splošno razgibani.

Boljši od predhodnika

Igra že od izida močno podpira mode in avtorji so za sodelovanje zapregli grupo za popularno modifikacijo The Long War, da je za dvojko napravila tri. Priporočam vklop vseh, saj z njimi ugledaš novo beštijo. Večigralstvo je kot v enici skopo in omejeno na taktični boj za dva igralca, pri čemer ti lahko nasprotnika najde samodej. Izbereta si moštvi, koder lahko mešaš ljudi in vesoljce, nakar se postrelita in to je to. Prikritost rangerjev in nekatere nove sposobnosti nezemljanov prigodo sicer poživijo. A ravnotežje trpi kot v enici, saj so nekateri prijemi preveč ubijalski. Jasno je, da špila niso naredili za turnirje, in čeprav MP ni bil nikdar središče serije, bi lahko iz vse te množice sposobnosti in kosov orožja iztisnili več.
No, bolj zamerim, da so notri pustili neživljenjsko sprožanje sovražnih skupin v boju. Ta boleče pokaže, da je XCOM 2 kljub mnogim fajn uricam, ki jih preživiš z njim, še vedno 'Firaxisov XCOM'. Se pravi skriptana igra, ki pazi, da si vselej ravno prav zaposlen, s čimer je drugačna od peskovniških izvirnikov. Za bolj površne igralce je to odlično, medtem ko bo bolj svobodomiselne glodalo, da niso v verodostojni simulaciji vojne z nezemljani, marveč kvečjemu dobro režirani iluziji. Takšni naj raje igrajo Xenonauts ali počakajo na njegovo dvojko, ki so jo ravno napovedali. Omenil bi še tehnične težave, ki jih imajo mnogi. Grafična lepota ima očitno ceno, ker zna biti špil strojno požrešen. Konzolaši so tokrat ostali na suhem, saj je dvojka izšla zgolj za PC, in med gamepadi začuda podpira zgolj Steamovega. Pa vseeno: če bi moral izbirati idealno poteznico za nove generacije ADHD-mulcev, ni boljšega od Xcoma 2. Sectoidom prste v uč!

***Aggressor* je vrli partizan, namesto šmajserja in mule ima railgun in drona.**

87

razgibana, uživaška igra ✔ navdušujoči vesoljci ✔ morilske zasede ✔ videz ✔ kombinacije veščin in opreme ✔ skriptanost ✖ tehnične težave ✖ skopo večigralstvo ✖

Firaxis / 2K Games



Glavna valuta v geoscapu je pravzaprav čas, saj moraš z ladjo križariti nad območji in iskati zaloge ali cilje taktičnih misij. Ni ravno za pretegnit možgane.


Takole se prišlekom maščuješ za Mulderjeve analne sonde! Ufopediji, kjer so zbrani rezultati raziskav, so namenili več pozornosti kot klavrni v predhodniku.

American Truck Simulator



Voziti po Združenih državah je posebna izkušnja. Ne samo zaradi avtocest z ducat pasovi, visokih stebrov z neonskimi oglasi, premnogih truck stopov ali pravila, da lahko zaviješ desno pri rdeči luči. Gre tudi za to, da je Amerika prostrana, kakor je Evropa malokod. Da diha. Čez njene stepe in puščave so položene kot puščica ravne ceste, kjer se ure pelješ skozi nič, dočim so mesta pravokotniško sesekljana in se neugnano širijo na vse strani. Ta kavbojska svobodnjaškost daje tamkajšnji rajži poseben okus – vendar iz American Truck Simulatorja ne naredi boljše igre.

"I hear her voice in the morning hour"

ATS nekoliko nadgradi in predrugači znani Euro Truck Simulator 2. Namesto balkanski kamiondžija v Evropi postaneš meksikansko-redneckovski šofer v ZDA. Okvir je enak: najprej se udinjaš pri prevozniških firmah, ki na borzi redno objavljajo oglase. Sedeš v njihov kamion, odpelješ tovor do cilja, pobašeš denar. Pozneje kupiš lastno floto in zanjo najameš voznike, vendar menedžerska plat ostaja lahkotna kot v predhodniku in ne pozna podrobnejšega ubadanja s firmo ali razmerami na trgu. Bistvena je krepitev lika, ki z vlaganjem izkušenjskih točk pridobi pravico do daljših in bolj dobičkonosnih voženj na rovaš naprednejšega tovora. Sprva prevažaš neobčutljiv tovor, kasneje cisterne z gorivom, plin, kemične preparate in podobno, kar hitreje utrpi poškodbe in ti s tem zmanjša izkupiček.

Ime American Truck Simulator zavaja, saj se ne odpraviš čez celino, marveč si deležen le kosa Kalifornije in Nevade. (Brezplačno bo za download na razpolago še odrezek Arizone, preostali DLC bo plačljiv.) Kakor v Euro Trucku ne gre za prenos resničnega ozemlja, ampak za domišljijsko priredbo v bistveno manjšem razmerju. Čez vso zvezno državo se prekotališ v četrt ure, pri čemer videvaš zagrajene ceste, koder se čudežno rojevajo računalniški vozniki. Ti so bistrejši kot prej, zato promet teče lepše. Posledično je manj kočljivih situacij, v katerih fašeš denarno kazen zaradi trkov. Na hitrost in rdeče luči pa moraš paziti sam.

"Radio reminds of my home far away"

Ameriško vzdušje je v redu. Tridesetero naselij, med njimi Los Angeles, San Diego in Reno, je večjih od evropskih ter polnih arhitekture čezlužnega videza, od osvetljenih štacun 24/7 do roach motelov. Povezana so z verodostojno, razgibano mrežo avtocest in lokalnih poti, ki pričara soliden vtis, da se furaš po Trumplandiji. Verno prenešenih resničnih ulic ali (avto)cest, kot je pacifiška, ni. Toda ko si na široki cesti zraven pečin, ki se strmo spuščajo v razpenjeno morje, in v nočni puščavi sredi ničesar, se ti zdi, da 'si tam'. K temu pripomorejo nekatere splošne znamenitosti, kot je most Golden Gate, in internetne radijske postaje s countryjem. Občasno se tudi tu pooblači in začne deževati, da moraš vključiti brisalca, ter redno se menjavata noč in dan.

American Truck zaradi podobno odpustljivega voznega modela kot v predhodniku igraš z levo roko. Moč je priklopiti volan in vključiti naprednejše pretikanje s sklopko in H-menjalnikom, a za to izven vzdušnosti ni potrebe. Ni skrbi glede zdrsov, detajlnih poškodb in eksplozij tovora, voziš pa gladko in tiho, kot bi sedel v električnem avtu. Gorivo pojema, a je črpalk dovolj, in voznik se utrudi, toda placev za spanje ne manjka. (Žal se ne moreš s kurbo zavleči v koc znotraj tovornjaka.) Zahtevnost izvira kvečjemu iz dolge prikolice, ki se kam zatakne, če zavoja ne vzameš dovolj na široko. To zna biti težava na serpentinah in pri tesnih prehitevanjih, zlasti ponoči. A kmalu se navadiš in ko zaobvladaš parkiranje na cilju, ki zdaj obsega tri opcije (poleg zaguljeno nameščenega obrisa na tleh in preskoka postopka še srednje zafrknjeno), si v sedlu kakor Marlboro Man.

"Take me home to the place I belong"

Naprednost in napredek sta na spisku American Truckovih prioritet daleč zadaj. Nisi deležen boljšega voznega modela, dvojnih prikolic, dolgega seznama uradnih tovornjakov. Zazdaj sta notri le firmi Peterbilt in Kenworth s tremi modeli in prgiščem izvedenk. Kaj šele gneče ljudi na ulicah, motoristov, večigralstva, zgodbe. Cena je pač 20 evrov, za kar dobiš sprostitveno, nezahtevno, vzdušno šoferstvo, kjer te do cilja vodi GPS, hitrost pa drži avtomat (cruise control). Ne glede na to, ali si špil pognal za nekajminutno furo ali epsko večurno sosledje, se nenehno relaksiraš v sladkornopenasti rutini. Še bolj kot na stari celini, saj je čez lužo več ravnic in manj rajd kot pri nas, kar zna vznejevoljiti zahtevnejše. Toda American Truck Simulator meri na nedeljsko publiko, ki se hoče počutiti kot šofer kamiona, ne da bi v to vložila dosti dela. Glede na komercialni uspeh serije takih ne manjka.



Največja težava pri vožnji tovornjaka je zavijanje s prikolico. Ampak čez čas se navadiš naprednega motanja, dvojnih kasonov pa itak ni.

Mežka v Snetijevih ušesih nadomesti John Denver, Scania pod ritjo pa Peterbilt.

65 odlična igra za sproščanje ✔ v redu amerikansko vzdušje ✔ manko igralnih novosti ✖ manj cestne razgibanosti od Evrope ✖ nič kaj dosti od simulacije in menedžerstva ✖

SCS Software



Far Cry Primal

Današnjim vojščakom je postlano. Vzamejo ognjeno palico, pomerijo in glava se razčesne v slapu krvi in mozga. V paleolitiku deset tisoč let pred Kristusom pa takšnega luksuza ni bilo. Če nisi bil mojster v lučanju, je bilo treba lepo stopiti do človeka in mu glavo raztreščiti na roke. Pri tem si si lahko pomagal kvečjemu z orožjem iz kamenja, lesa in kosti, kajti obdelave kovin nisi smel poznati še vsaj pet tisoč let. To je bil čas krepkih, kosmatih mož in dobesednega metanja črev na plot. Pa bore malo stalnih naselbin vsled manka poljedelstva.

To so na videz drastične omejitve za Primal, zadnji špil v seriji Far Cry, katere glavna značilnost je, da svobodno kolovratiš po živahni pokrajini in serijsko končuješ življenja ljudi, živali in rastlin. Za plemenite cilje, ampak vseeno. V štirih delih doslej je dejavnost zvečine vsebovala kalašnikovke in eksplozive, ki jih v Primalu ni. Toda pri Ubisoftu so našli nekaj drugih načinov za pošiljanje bitij v prerani grob, čeprav to izkušnje ne spremeni toliko, kot bi si želel.



V Far Cry Primal veliki mamuti. Moja sulica močnejša. Ubije mamuta. Ni več mamutov. Ni problem. Moja sulica ubije drugo. Ni drugega. Ni problem. Moja sulica ubije tretje. To Far Cry Primal, haha.

Jaz Takkar

Zadnja ledena doba je prešla in izmišljena rodovitna dolina Oros nekje v srednji Evropi pod pobeljenimi vršaci radostno vzbrsti. Umikajoči se mraz sproži preseljevanja pračloveških plemen in v zelenju najde zavetje zdesetkano ljudstvo Wenja, pohabljeno od lakote, plenilcev ter bojev z drugimi skupinami. Med obnemoglimi je lovec Takkar, ki mu je sabljasti tiger pomoril lovsko odpravo, in med begom naleti na idilično deželo. Tamkaj sreča deklo Saylo, ki je tako navdušena nad njegovimi kosmatimi prsmi, eee, lovskimi veščinami, da ga prepriča, naj zbobna na kup raztepene pripadnike skupnosti, saj imajo le tako možnost za preživetje. Orosu namreč vlada krvoločno ljudožersko pleme Udamov, ki miroljubnejše Wenje razume kot vir kosti za piščalke. Listina o človekovih pravicah pač pride dvanajst tisoč let pozneje.

Prva zanimivost ne pade v oko, marveč v uho, kajti Primal je v celoti govorjen v jezikovni tvorbi s tremi narečji. Avtorji so jo skonstruirali s pomočjo lingvistov in ponazarja dejansko sintakso protoindoevropskih jezikov. To ni le mimogredna hecnost s primitivnim sporazumevanjem, marveč ima bistven učinek na vzdušje (poleg tega, da so podnapisi obvezni). Po nekaj dnevih pričneš opažati ponavljajoče se vzorce v slovnici, še nekaj dni zatem si zapomniš ključne besede in proti koncu igre že skušaš naročiti kruh v lokalni trgovini v tem dialektu, kar botruje čudnim pogledom in reportaži Slovenskih novic. Jako posrečen preblisk.

Oros moj doma

Ker je oblikovanje gline tedaj pomenilo višek fizike materialov in človek še ni zabetoniral pokrajine, je Oros prvinsko okolje. Uhojene poti so redke in vse je ena sama valovita gmota host, gričev, rečic ter zasneženih obronkov v daljavi. Do njih se podaš kasneje, ko imaš na sebi dovolj živalskega kožuha, da ne pomrzneš. Skozi visoko travo se podi divjad in tesno za njo renčeče divjajo plenilci, medtem ko pihlja prijeten vetrc. Čista idila, ki jo najnovejša inačica grafičnega pogona Dunia naslika v navdušujoči prelestnosti. Prvih nekaj ur jo rad mahneš kar na slepo in zgolj opazuješ. Kot se za sodobne peskovniške naslove spodobi, je prostor na tesno naphan z Potočkami zijalkami, ki skrivajo takšne in drugačne priboljške ali nevarne zveri.

Ozemlje je približno tako veliko kot v štirici, a na srečo se ti ni treba orientirati na roke, ker to postori karta. Primal pač ni simulacija vrste DayZ, marveč zelo lahkotna preživetvena igrica. Takkarju ni mus iskati vode in čeprav ne zaužije niti postane borovnice, ne bo shiral, kajti špil ne ponazarja pravih survivalskih pogojev. Hrana in zelišča so tu v vlogi zdravljenja ter na hlad mu ni treba paziti, razen v snežnih področjih. Predvsem pa ga zlomljen gleženj ne obsodi na smrt kot pravega pračloveka, marveč se z jedjo pozdravi. Pozneje, ko je izvežban, celo med tekom! Je pa treba spočetka paziti, ko se spusti noč. Tedaj iz votlin pridejo plenilci, zato je treba naokoli hoditi z baklami. Še bolje je najti tabor in poštено zakuriti, kar odžene volkove in medvede. Ti kraji so na karti skopo odmerjeni in kresa ne moreš zakuriti, kjer bi se ti zljubilo. Nasploh ni nobenega postavljanja zavetij ali postojank.



Volk nevaren. Ne ta, ta volk moj. Velik, močan, lep. Zažvižgam. Volk napade. Sovrag se polula, haha! Potem sovrag mrtev in polulan!







Takkar priden učenec

Naselbine sledijo klasičnemu vzorcu Far Cryjev. Enakomerno so razporejene po pokrajini in tiste, ki še niso v tvoji lasti, so cilji naslednjih napadov. Ker bi bili radijski stolpi prevelika fantazija, imajo vlogo orientacijskih svetilnikov zdaj veliki kresovi, s katerimi Takkar sovražnim plemenom pove, da je to njegov becirk in naj gredo nazaj v Afriko. Vasice je treba kot ponavadi najprej očistiti skupin sovražnih bojevnikov, nakar dejavnost nasprotnika v okolici jenja. Postojanke ti sicer skuša ukrasti nazaj, a veliko redkeje kot v štirici. Tam si kasiral naskok vsakih dvajset minut. Ampak nič hudega, ker so bili precejšnja nadloga.
Nekaj povsem novega je Takkarjeva domača naselbina pod njegovim poveljstvom, kjer Wenje počasi obnavljajo svojo populacijo. Z raznoraznimi kvesti širom doline je moč reševati raztresene pripadnike plemena in jih napotiti v vas, ki se tako sčasoma vse bolj veča. To ima za nas materialne prednosti, saj nam podaniki nabirajo surovine za obrt in hrano. Predvsem pa je tamkaj kraj, kjer zberemo najbolj vešče pripadnike svojega ljudstva, ki nas v zameno učijo in nam sestavljajo uporabne pripravke. Z drugimi besedami: preprost sistem rokodelstva in frpjskega učenja veščin iz prejšnjih Far Cryjev je v Primalu veliko bolj razdelan in poglobljen. Da odpreš določeno vejo veščin in orodij, se moraš prebiti skozi verigo kvestov, ki te spoznajo z umnikom, in slednjega pridobiti na svojo stran. Pozneje celo pripadnike sovražnih plemen!
Takkar skozi obrtniško sestavljanje orodij in orožij ter vlaganje izkušenjskih točk, nabranih skozi kveste in pobijancijo, tako raste v poglavarja, ki bo združil pleme ter brcnil ljudožerce ter ostale težake v kosmato zadnjo plat eno postojanko za drugo. Prvo mlatilo, ki ga premore, je klavrn kij iz lesa in kamna, ki ga s kostmi in kožami kasneje nadgradi v morilski buzdovan. Lok pridobiva na dosegu, sulice na prebojnosti in sčasoma za pasom nosi metalne pripravke ter bombe s čebeljim rojem, ki kriče poženejo v dir cele gruče sovragov. Z učenjem se v gozdovih pojavi vse več uporabnih podrobnosti, kot so užitne rastline in sledovi živali. Špil rabo drugih čutil ponazarja s tako imenovanim lovskim pogledom, kjer je moč opaziti stopinje ali vonj ranjenega bežečega plena, ki smo ga zadeli s puščico. In proti koncu igre je moč praktično neslišno priti do skupine nebodijihtreba ter jih vse zaštihati po hitrem postopku. Tedaj je Takkar že napol prazgodovinski X-Man.

Medved dobri prijatelj

Ena veja veščin je posebno pomembna, kajti ko na svojo stran pridobimo ubrisanega vrača Tensaya, nas nauči izrabiti dar za udomačevanje plenilskih zveri. Naš prvi kamerad je – sova. Ne se smejat, ker gre za nadvse uporabnega in edinega letečega zaveznika. Preden vprašaš: orli so spet v igri, ravno tako presneto nadležni so kot poprej in ne da se jih udomačiti. Nesramneži. Sova pa za nas opreza iz lufta, kar je še bolje kot daljnogled. Kremenčkasta tehnologija FTW! Pernatega prijatelja je moč naučiti, da ljudem izkljuva oči in po njih meče čebelje bombe. A tisto pravo so zemeljske zverine. Poldrugi ducat jih je moč prepričati v krotkost, od šeprtljavih volkcev prek leopardov in medvedov do zloglasnega Diega, pardon, sabljastega tigra. In jazbecev. Spet – ne se smejat. Tole je interni Far Cryjev štos, kajti jazbeci so v tem svetu med najbolj krvoločnimi pošastmi v univerzumu. Tule imaš lahko svojega. In mu naročiš, naj razkosava ljudi. Umiram od smeha.



ČASOVNI TRAK

Letnica deset tisoč pred Kristusom je važen mejnik. Končala se je zadnja ledena doba in posledično je izumrlo nekaj markantnih živali, ki se niso uspele prilagoditi toplejšim razmeram. Med njimi dlakavi nosorog in mamut, ki mu je k zatonu bržda z lovom pomagal človek. Takrat označujemo konec starejše kamene dobe ali paleolitika, ki se je začela poltretji milijon let v preteklosti, od koder izvira najstarejše najdeno kamnito človeško orodje. Sledila ji je srednja kamena doba ali mezolitik, ko je človek preplavil ravnice srednje Evrope in se naselil ob rekah in morjih. Še vedno se je prehranjeval z lovom in nabiralništvom, a je iznašel nova orodja, kot sta trnek in mreža. Stalno se je naselil šele nekaj tisoč let zatem, ko je razvil kmetovanje, kar označuje prehod v mlajšo kameno dobo ali neolitik. Prvi kovinski predmeti, s čimer je človeštvo začelo bakreno obdobje, so nastali pet tisoč pred Kristusom. Za orientacijo: klinopis so Sumerci sestavili poldrugo tisočletje pozneje, do egipčanskih piramid pa je trajalo še tisoč let povrhu. Primal se torej dogaja v času širjenja tehnologije obdelave kamna, lesa, kosti in kož in je razmeroma pristen. Lepo je tudi, da v njem ne posiljujejo z neandertalci, kajti oni so izumrli trideset tisoč let prej. V času Primala so bili ljudje že precej podobni nam.


Udam neumen. Udam misli jaz šibak. Jaz nisem šibak. Udama napičim na sulico. Včasih sulica zlomi. Napravim novo. Močno dvakrat.


Orel napade iz zrak, veper pobegne, jaz popraskan. Jezen. Grem v nasprotno vas, vse pobijem. Srečen.


To naš vrač. On pameten. On me naučil, kako govorim z volkovi. Pije kri, jé oči. Jaz ne maram oči. On čuden. Ampak pameten.


Lovim jake. Lovim jelene. Lovim za hrana. Da preživim. Volk pomaga. Ujame največjega jaka. Ni problema. Če težava, ustrelim. Jaka.

Istočasno lahko uporabljaš po eno žival. Potentne so, saj lahko lev z enim skokom ugonobi navadnega sovraga in je neprecenljiv, ko je treba zamotiti polšefovske kreature, kot so medvedje. Prav udomačeni medo lahko vsrka veliko škode, dočim imajo druga bitja samosvoje namembnosti. Volkovi znajo odkrivati reči, mačke so v prihuljenem načinu pripravne borke. Kljub temu beštije same zase niso armada in če jih pustimo vnemar, bodo hitro storile konec. Takrat jih je treba oživljati z mesom in šamanskimi pripravki. Celokupno gre za največjo igralno samosvojost Primala in že v iskanje obskurnih močnih pasem za udomačitev vložiš ogromno truda. A se splača. Kasneje je moč mamute in največje mačke celo jahati!
Pračlovek kajpakda ni znal vreči debate z zvermi kot Takkar in Primal je domišljijski špil. To pokaže z mnogimi podajanji v magične rituale, s katerimi Tensay odstira tančico s skrivnosti sovražnih plemen Udama in pozneje Izile ter nas pošilja na nove naloge. Čeprav ne dvomim, da so primitivna ljudstva konzumirala psihoaktivne snovi, se mi le ne zdi, da so s tem uspela videti v prihodnosti. Toda Ubi je z nečim pač moral nadoknaditi dejstvo, da nimamo več radijskih stolpov in torej ne radijskih postaj v avtu. Ali sploh avtov. Ne, ni vozil na pedala, Kremenčkovi so še hujša fikcija. Res.

Takkar Udama na gobec

Žal se drugod niso tako potrudili in to daleč najbolj boli v boju. Mikastenje v Primalu je zvečine prsa ob prsa in surovejše kot v času pokalic. Resda je lok še vedno tako nečloveško natančen, da osamljenega sovraga headshotaš z enega hriba na drugega. Pa še pračo imaš in metalne kamne. Toda ko krvoloki ali tigri naskočijo v krdelu, je treba prijeti krepelo v roke in se zakaditi v falote. In to je pravzaprav vse, kar počneš, saj je močni udarec, pri katerem nekaj časa tiščiš miškin knof za wtfpwn, višek Primalove pretepaške umetnosti. Ne terjam, da bi praljudje obvladali krav mago ali tepli medvede na kung fu. Toda v špilu ni niti panterjevskega izmikanja, kaj šele blokad, spotikanj ali ruvanja na tleh, kar bi bilo še najbolj realistično. Avtorji so skopirali boj od prej in bili s tem zadovoljni. Žalost.
To ni v redu, ker je bera orožij in sovragov spričo omejene tehnologije razumljivo nekaj bolj skopa. Za ročni boj imaš dve gorjači in sulico, za na daleč loke, pračo in kamne. Potem je tu nekaj naprednejših pripravkov, kot so omenjene čebele v bombi, in prisotne so zažigalne snovi. Nasploh je moč večino orožij odeti v plamen. A to je potem to, saj se v čirečare na srečo niso podali. Največ sovragov je klasičnih rokomavhov in lokostrelcev, v večjih naselbinah najdeš take z oklepi iz kosti, pa lučalce strupa in ognja. Človeški nasprotniki so zares nevarni le v večjih skupinah ob napadih na postojanke. Tam moraš začeti prikrito ali s sovo pomoriti izpostavljene bojevnike. V bistvu mi je največ zadoščenja prinesel lov na zmuzljive plenilce.

Takkar vse videl

Posledično je poreklo Primala kljub zanimivi okolici in nekaterim novim mehanikam preveč očitno. Igranje še vedno poteka podobno kot v prejšnjih Far Cryjih: na karti pogledaš, kam moraš za kvest, odideš tja, pokolješ vse, kar leze in gre, iz njihovih črev napraviš nove zvarke in greš dalje. Saj ne zahtevam prostoročnega lončarjenja in sviranja na koščene piščali (čeprav bi bilo fajn, hm). A čemu ni prostega grajenja naselbine ali nasploh svobodnejšega odločanja? Ni moralnih nians kot v Witcherju, kaj šele vlečenja divjih bab na lastno pest v jame. Bi se feministkam strgalo. Tok pripovedi je sicer posrečen in štorijalno dogajanje je dobro zrežirano ter doživeto. Toda način, na katerega teče, smo že dostikrat videli. Celo karta je skoraj enaka kot v štirici, čeprav Oros ni pod Himalajo in resnici na ljubo tega ne opaziš. Zameriti gre še odsotnost kakršnegakoli večigralstva. To je po posrečenem sodelovalnem načinu v štirici precejšnje razočaranje. Če je to tvoj prvi Far Cry, bo zate odličen špil, z dobrim vzdušjem in tako množico dejavnosti, da te bo pohrustal kot sabljasti tiger. Če si prejšnje že igral, pa boš bržda z lastno krvjo po stropu delal slikarije s sporočilom, naj že vendar naredijo kaj bolj svežega. No, vseeno tudi takim priporočam, naj si špil omislijo na razprodaji. Kaj lahko se zgodi, da bodo žlobudrali samo še v prehistoričnih narečjih.

***Aggressorju** rečejo, da slika grde mamute, zato jih vse s kamnito sekiro.*

79 fejst vzdušje ✔ izvirna špraha ✔ lep videz ✔ domača vasica ✔ udomačeni jazbeci ✔ preočitna preobleka predhodnikov ✖ plitek boj ✖ ni sodelovalnega modusa ✖ Ubisoft

Superhot

***Snetiju** je vroče predvsem zato, ker je s kantano™ po ksihtu fental že pettisočega rusega VR-striclja.*

60 **stilistično udarna ✔ nekaj časa zelo zanimiva in zabavna ✔ rahlo srhljiva ✔ kiberštorija ✔ dobra ideja ... ✔ ... ki pa se ne razvije ✖ hudo neraznolika ✖ prehitro se upeha ✖** Superhot Team

Bržda res vsakdo nosi v sebi zamisel za odličen roman, film, skladbo ali videoigro. A redki jo uresničijo in še redkejši to storijo dobro, kar žal velja za Superhot. Vsa čast poljski ekipici, da je v zasičenem žanru prvoosebnih streljank poskusila z nečim novim. Ob inovativni mehaniki premikanja časa le tedaj, ko se giblješ, se počutiš, kot da je zvrst poškropil dež svežine. A na že malce daljši rok postane očitno, da so bili slovanski bratje premalo izkušeni oziroma da so v fajn idejo vložili premalo dela.

Nevromant nič cela pet

Superhot se začne kot hekerščina z vmesnikom, ki oživlja DOS. Na skrivnem klepetu se dobita vdiralčka in debatirata o novi streljačini, ki je bojda najboljša stvar po bulletin boardih. Naš lik se vanjo čisto vživi, toda v njegovo virtualno resničnost vdrejo čudaštva. Rolajo se skrivnostneži iz ozadja, odložitev telesa in prehod v kibernetsko obliko, simbolika pa namiguje na odlog ega kot človeške kategorije in spojitev z nečim večjim, naprednejšim.

Dokler traja, je kar zanimivo, sploh zaradi referenc na popkulturne izdelke s tega področja. Pohvalno je vztrajanje, da so vmesne sekvence interaktivne in da je v nortoncommanderjevskem meniju moč najti kul hecnosti, kot so ASCII-igrice ter demoti, ki kličejo v spomin osemdeseta. Res pa je, da ne gre ravno za nov Gibsonov roman in da kriptična fabula bolj žveči klišeje, kot da bi prispevala kaj svežega in globokega. Konča se precej medlo po bori uri, uri in pol, kolikor bodo za obrnitev kampanje brez težavnostnih nastavitev potrebovali malo bolj šeprtljavi.

Ko stoji meni, stoji vsem

Igranja ni niti najmanj težko doumeti. Dogajanje opazuješ skozi oči in če se ne premikaš, vse skoraj docela miruje. Mirno lahko sukaš pogled, ne da bi se akcija pospešila. Ko se začneš gibati, skakati, pobirati stvari ali streljati, se začne vse odvijati z normalno hitrostjo – dokler se ne ustaviš, kajti tedaj okolica vnovič malone obstane. Bistvo je v tem, da ti uspe s tovrstnim drajsanjem in razmišljanjem korak naprej ugonobiti vsa sovražna poligonska telesca. Nekatera tečejo nadte in te skušajo premlatiti, druga vihtijo cepce, tretja te streljajo.

Pred tabo v podzemni garaži je denimo tipček, ki bo, ko se boš zganil, dvignil pištolo in te pihnil. Prehitiš ga in ga sam rukneš na gobec, da pištolo izpusti. Zabremzaš, da ta obvisi v zraku, jo primeš in ga počiš, da se razdrobi kakor kristal. V tem iz belih vrat od nekod drugod že prihaja drug capin. Obrneš se in nameriš malo pred njega v smeri, kamor se giblje, da ga bo krogla prestregla. Ko se to zgodi, je orožje prazno, zato ga zabrišeš v fris tretji kanalji, ki se je pojavila za bližnjimi avtomobili, in mrkneš v zaklon. Prestopaš se, da se ti tolovaj približa, kajti če bi miroval, bi bil praktično negiben tudi on. Ko se pojavi izza stebra, se prečno izmakneš, da šibre zletijo mimo, mu jo zapleniš in ga pošlješ v večna lovišča. "Super-hot! Super-hot!" javi kibernetski glas. Nivo je opravljen, hajdi na naslednjega.

Velika večina počtja tvori streljanje teh možicev. Občasno pa na nivojih najdeš še kako s skakanjem dosegljivo tajno.



Mister Anderson

Vse, česar si deležen, je variacija na to temo. Kampanjo tvori 34 stopenj, kjer se znajdeš v stranski ulici, na postaji podzemne, na stolpnici, v dvigalu in v računalniškem centru. V vsaki igra nadte napoti manjše skupine nasprotnikov, ki jih je treba ugonobiti. Nekateri stojijo in te šicajo, drugi so aktivni. Če ti spodleti, greš od začetka, pri čemer življenja niso omejena in so stopnje grižljajčkasto kratke. Jih je pa treba ponavljati, da najdeš idealno pot skozi enako razporejene rokomavhe. V bistvu gre za spretnostne ugankice, ki jim ni prav težko najti rešitve, sploh ko prejmeš veščino selitve med telesi. Dolgoročnejši izziv je tako treba iskati v naknadni vsebini. Ko opraviš s štorijo, odkleneš vnovično opravljanje stopenj ... več ducatov arenic, v katere do neskončnosti uletavajo zdaj naključno postavljeni barabeži ... in niz izzivov, ki od tebe terjajo, da nivoje speedrunaš, jih obrneš samo s katano in tako naprej. Posnetke morilstev lahko pošlješ na spletno stran.

Sliši se super in kot nekaj, kar boš igral dolge ure, občutek pa je svetovno dober, saj se sam sebi zdiš kot Neo iz Matrice. Vendar so prostori in situacije v izzivih vzeti kar iz kampanje, namesto da bi šlo za po meri ukrojene stopnje. Zato se začne vse skupaj kmalu ponavljati. Ta vtis se okrepi, ko ugotoviš, da je v igri natanko ena vrsta sovražnika, torej rdeči stric, golorok ali opremljen s prgiščem orožij – pištola, šibrenica, jurišna puška, meč, palica, reči za metat. Nobenih alternativnih prijemov ali kožic, psov, kiberpošasti, šefov. Igranje proti enim in istim možicljem, katerih pamet je predvidljiva, je hudo repetitivno. Prav tako ni internetnega ali lokalnega večigralstva, celo ne spletnih lestvic za primerjanje rezultatov. Po suvalnem začetku zato Superhot močno pade in kot celota ne upraviči izdatka 23 evrov.



Tega na levi sem mahnil in čas je tekel. Vzel bom pištolo in čas bo tekel malo. Nameril bom v tipa na desni in čas skoraj ne bo tekel. Ustrelil bom in čas bo spet tekel.



Zaradi svežega in pretresljivega stila so avtorji na Kickstarterju zbrali dobrih 200 jurjev.





Cobalt je priljudna akcijska pustolovščina z dobro kampanjo in večigralstvom, ki se čez čas dodobra izkaže. Kiborški možički, za katere odklepaš novo opremo in kožice, niso prav veliki. Toda zaradi jasnih potez se redko izgubijo v ozadjih in preglednost ni ogrožena.





Cobalt

Pomniš, tovariš, od strani gledane akcijske pustolovščine, v katerih smo z dosti tekanja in skakanja raziskovali veliko prizorišče ter se s streljanjem ino mlatenjem odkriževali nasprotnikov? Geriatrična generacija se bo zasolzila ob omembi Starquaka, Impossible Missiona in Saboteurja ... tistim, ki so s špili začeli nekoliko kasneje, so dosti pomenili Prince of Persia, Flashback ter Oddworld ... mladiči pa uživajo ob prelestih Shadow Complexa in Capsizeda. (Če ne poznaš katerekoli od naštetih iger – verjemi, da se jih splača preizkusiti.) Sedaj se tej pisani in privlačni druščini pridružuje Cobalt, ki je v štartu postal znan zato, ker so ga za švedski studio Oxeye založili Mojang, avtorji Minecrafta. A špil ne potrebuje njihove slave, saj je sam po sebi zelo dober.

Na rajžo v temino

En obraz Cobalta je samotarski. V zgodbeni kampanji, ki meša humor in resnobno znanstveno fantastiko, postaneš kiborg z Zemlje, ki po dooolgi vožnji (medtem redno zaliva rože in se meni z nekoliko prismuknjenim ladijskim računalnikom) prispe na oddaljen planet. Tamkajšnja človeška kolonija je poslala klic na pomoč in treba bo ugotoviti, kaj je narobe. Nemudoma se izkaže, da so mesenkoti kaput in da oporišču vladajo nori roboti. A vzdušna pot te popelje še dlje, na zelene ravnice, kjer biva domača flora in favna, v naravne votline, puščavo in še kam. Veliko boš nažigal in se ogibal izstrelkom, obračunaval z robotskimi in biološkimi nasprotniki, dopolnjeval arzenal, iskal skrivnosti, hekal vrata in se nelinearno selil med velikimi, tematsko samosvojimi področji. Takisto boš pri priročnih nadaljevalnih točkah skakal nazaj na ladjo krepit krepelca ali zaščito oziroma sklamfat kaj novega.
Nobena plat Cobalta ni zamotana. Premagovanje ploščadi je zaradi dvojnega skoka in oprijemanja zidov dokaj simpl, zaklenjena vrata odpiraš v dveh hitrostnih miniiigrah, območja niso prevelika, tako da se ti niti ni treba zanašati na čudaški zemljevid, orenk ugank ni, obračuni z nasprotniki pa so zvečine hitri in brutalni. Zadostuje nekaj strelov in že samodej obleži v koscih ter ti prepusti naključne vsebnosti – sredstva, orožja, nove kose opreme. Ker si gibčen in imaš na razpolago več vrst ščitov, si načeloma ne boš frustrirano pulil las.

"Tam pa še nisem bil"

Vendar se pod enostavno zunanjostjo skriva precejšnja kompleksnost in zabavnost. Robote in ostale capine, kot so netopirji in velikoglavi 'tigri' (večje beštije je moč zajezditi, čeprav ta plat ni najbolje izkoriščena), s pravim pristopom in krepelcem ugonobiš dokaj hitro. Toda če kaj zameštraš ali izbereš napačno orožje, kar se ob nošnji več vrst gorjač, strojnic in granat zgodi mimogrede, žrtev postaneš sam. Proti tebi poletijo bombe, ki se jim izogneš v samodejni upočasnitvi, in barabeži imajo nemalo posebnih lastnosti, ki si jih je treba zapomniti ter jih v zagati priklicati iz spomina. Posledica so adrenalinski, vznemirljivi spopadi, tudi šefovski, ki so nekolikanj drugačni kot običajno ...
Dostikrat je treba tiholaziti in se ogibati zaznavnim snopom, precizno odstranjevati kamere ter sonde na zidovih, ukazovati nekoliko glupim sotrpinom, področja dodobra prebrskati in na prava mesta nositi magnete. Če se zatakneš, se ni slaba ideja preseliti na drugo področje, kjer najdeno po metroidvanijskem zgledu odpre nove poti. Škoda, da zgodba kljub duhovitostim ni nič posebnega in da je grafika precej osnovna. Se je pa drži svojstven čar zaradi številnih podrobnosti, ko denimo poškodovani kiborg izgubi kamero v očesni duplini in se mu iskri vsa premlatena betica.

Plemenita kovina

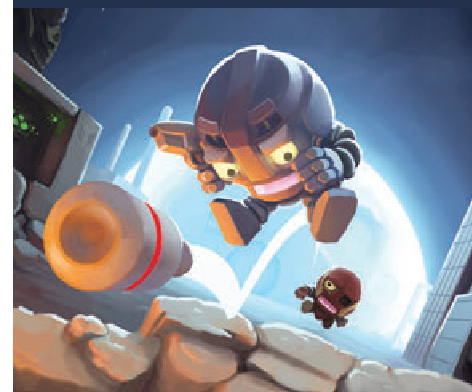
Špil v digitalni distribuciji stane 20 evrov in bi jih bil pretežno vreden že s sedemurno kampanjo, ki jo je moč na enem PCju ali xboxu one oziroma XB360 opravljati s kolegom poleg sebe. Nima nastavitve težavnosti, vendar ob previdnem, sistematičnem igranju ni pretežka. Toda Oxeye so poskrbeli za kup privlačne in raznolike dodatne vsebine. Moč se je posvetiti številnim bojnim in hitrostnoploščadnim izzivom s spletnimi lestvicami, se truditi preživeti napade valov sovragov in se udejstvovati v enomožnem oziroma ekipnem deathmatchu s čisto okej umetno pametjo na razgibanih nivojih, ki niso po vrsti reciklirani iz kampanje. Tekmovalni modusi so na razpolago tudi v spletni in lokalni varianti, kjer se izkaže dodelana povezanost kiborgove gibčnosti in strelskih veščin. Ob tem se med bitkami v zameno za nabrane solde sproti nadgrajuješ in popravljaš, kar prispeva dodatno taktično plast. Priložen je celo ustvarjalnik zemljevidov!
Najresnejši Cobaltov minus je slaba zainteresiranost skupnosti. Na spletu le redko najdeš tekmece za multiplayer in količina uporabniških kart na Steamovem odložišču je natanko nič. Drugače pa gre za indie biserček, v katerem močno odzvanjajo spočetka navedene žanrske klasike in je definitivno vreden pozornosti.

***Sneti** se do sitega nažre kobaltovih soli. Odslej je sposoben sovraga ugonobiti z metalnim prdcem.*

84

kampanja, ki kakovostno združi številne pristope ✔ adrenalin in vzdušje ✔ orenk koš dodatne vsebine ✔ izvirna ravno ni, no ✖ nepopularna ✖

Oxeye / Mojang



Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

Oprostite, toda do ljudi, ki jih v filmih, televizijskih nadaljevankah in stripih smrtno ogrožajo hodeča trupelca, res ne morem čutiti sočutja. Za rešitev se morajo vendarle zgolj ozreti v svet iger, kjer je recept za pregon virusnih kadavrov na dlani. Kakšna je? I, nadnje je treba naščuvati razborito sočivje! Manjši problem zna sicer predstavljati oživljanje branjevkine robe, ampak na pomoč se da vedno poklicati norega kmetavza Dava. Ta ljubitelj buritov, spodnjih majic brez rokavov in nizkega IQja te z letečim avtodomom ponese v farbovito, risankasto dimenzijo, kjer vsevdij tečejo bitke med zombiji in zelenjavo.
Sliši se nenavadno, ampak ta recept čislajo cele legije odjemalcev. Zaljubile so se tako v izvirni, že kar stari tower defense kot v njegovo večigralsko strelsko inačico Garden Warfare. Ta je pred dvema letoma kot strela v mehko priletela med resnobne šuterske titane in zasvojila marsikoga, ki si je želel nečesa bolj lahkotnega, odpustljivega, barvitega in humornega, a istočasno ne oropanega levjega deleža globine in taktike. Uspeh je avtorje PopCap spodbodel k dvojki, ki je sicer bolj razširitev kot pravo nadaljevanje, cena pa se je medtem s polovične zvišala na polno. A trenutki, ko na leseni nogi krevsljajočega gusarskega zombikapitana iz tal požre mesojedka, dotično iz zraka naluknja robotski zombitič, tega pa z megažarkom sklati nabrita sončnica, so stroška skorajda vredni.



Smrtonosni šopki

Če se zakoplješ pod povrhnjico, je Garden Warfare, kakor namiguje že naslov, vse prej kot izviren. Brez sramu povzame recept iz novejših Call of Dutyjev in drugih velikih nažigačin, ki se na dolgi rok zanašajo na večigralstvo. Kleč je v tem, da se podaš na linijo in se v pogledu izza ramen udeležiš ekipnih obračunov največ dvanajstih igralcev proti dvanajstim. Na vsaki strani je na razpolago niz poklicev, ki se razlikujejo po velikosti, gibčnosti, oborožitvi in posebnih sposobnostih. Eden imajo ostrostrelsko krepelce in drugi šotganko, ta se spremeni v kroglo in tretji zajaše bormašino, oni frči in četrti koplje pod zemljo.
Igra je podobi ustrezno ležerna. Za razliko od običajnih streljačin se smrti ne beležijo, torej v slogu novodobne slovenske šole šteje le uspeh in so vsi v rožicah. Količkaj oddaljeni sovražniki pa so označeni s sličicami nad glavami. Naj si še tak lojz, po sleherni bitki dobiš vsaj nekaj denarcev. Z njimi kupuješ pakeljce naključnih nalepk, ki dajejo dele preoblek, od očal do tatujev, prispevajo uporabne predmete in odklepajo nove like. Zanje imaš celo virtualni album. Jeee, kot slikice v osnovni šoli! Ob učinkovitem igranju si deležen več cekinov, namečkoma pa še izkušenj, s katerimi levelaš izbrani lik. Višje stopnje kot je, več sposobnosti ima na razpolago, čeprav je moč naenkrat uporabljati le tri. Finta je v tem, da izbereš take, ki se dobro dopolnjujejo oziroma ustrezajo tvojemu slogu igranja. Glede na to, da je poklicev na vsaki strani sedem in ima vsak štiriindvajset nadgradenj, poleg tega pa še sedem do devet vnaprej določenih službenih variant, odločitev ni malo.



Garden Warfare 2 je tretjeosebna streljanka brez posebej dobre enoigralske plati. Tu se potikam po okolici oporišča, vendar je tavanje pretežno brezzvezno.

Vršički in hudički

A razglabljati ti vseeno ni treba preveč, kajti cilj Garden Warfare 2 je v prvi vrsti zabava. Karkoli izbereš ali odkleneš, ima toliko minusov kot plusov, kajti nove variante orožij niso močnejše, le drugačne. Zaradi tega nekdo, ki je level 98, v neposrednem obračunu ne bo nujno dominiral nad zelencem (ha, ha, zelencem, razumeš, zelenjava in to ... eh, nima veze). Čisto lahko ti uspe, da svojo sončnico postaviš v nepremični laserski položaj in na dvajset metrov upepeliš naprednega trupleža, ki je ravno hotel poškodovan uiti za vogal, kjer bi se čez nekaj časa kot vsi ostali samodejno ozdravil. Tudi hin nisi instantno, marveč zaloga energije korpulentnejših likov zagotavlja vsaj nekaj sekund življenja.
Rezultat je precej uravnilovska risankasta norišnica, v kateri umiraš z nasmeškom na obrazu in se ravno toliko kot ob porazih zabavaš ob zmagah, vstop pa ni pretežak. Če te od blizu masakrirajo, pač izbereš sočivje, ki je efektivno izdaleka, ali dohtarsko bitje, ki poudarja zdravljenje tovarišev. Nekaj že najdeš zase, sploh ob treh novih službah glede na Garden Warfare 1. Fasunga je prejela tankovskega citronkarja, čarovniško vrtnico in hitrostrelno koruzo, umrleži pa piratskega kapitana, impa in znanstvenika. Med prvimi izstopa vrtnica, ki zna sovrage začasno spreminjati v kozle, pri kadavrih pa mali, gibčni zlodejček, ki prikliče velikega robota in sede vanj. Bejžmo!



Jejhata, moji zdravilsko usmerjeni sončnici se je zombijski robot neposredno približal, zato je praktično že po njej. A če jo bo kdo oživil, frag ne bo štel.



Garden oziroma graveyard ops je luštni sodelovalni način, v katerem skupaj s še tremi spremljevalci eliminiraš vedno hujše valove nasprotnikov. Kot v enici …

Kam bom šel, kaj bom nosil

Ob tem nenehno uživaš ob smešnih likih in prigodah. Krasno animirani zelenjadarji in zombakarji na vse pretege krivenčijo usta, buljijo, vijejo vitice in segnite okončine ter se hecno oglašajo. Preobleke so svetovne, od svetlikave diskokugle na mesojedki do antiradiacijske obleke za inženirskega zombeljna. Med boji spušča pripombe tudi zabiti Dave in čeprav je PvZjevski humor specifičen, bradaču uspe biti neandertalsko zabaven. Zlasti ko se spremeni v še bolj tumpast avtomat. Med nabiranjem nivojev in nalepk sčasoma doumeš, da so zombiji bolj za moč in rože bolj za fineso. A to ti niti ne pomaga, saj te igra eni od strani dodeli naključno in lahko večkrat zapored pripadaš istemu taboru.

Zelo v redu so prizorišča, ki jih je tokrat trinajst. Določena so ponovljena, a prenovljena, večina pa je novih ter udejanjenih s podobnim posluhom kot prej. Naj gre za rimski kolosej, ledene planjave, srednjeveški grad ali oporišče na Mesecu, kjer je gravitacija spremenjena, zemljevidi so pretanjeno oblikovani in omogočajo številne finese. Ponekod se labirintasto podiš med strebri, drugod se znajdeš na čistini ali je zasnova bolj vertikalna.

Enostranski naval

Preizkušaš jih v petih modusih, od katerih pa sta žal dobro obiskana le dva. Gnome bomb (nastavljanje eksplozivnih teles), suburbination (dviganje nagrobnikov) in vanquish confirmed (zbiranje kroglic, ki padejo iz poražencev) so načini, v katerih imaš srečo, če samodejni iskalnik najde kogarkoli. Mnogo ljudi ni niti v 'welcome matu' za začetnike z lažjimi pogoji. Prav tako sem imel obilo problemov najti tri sodelavce za odstranjevanje zaporednih valov računalniških sovražnikov (garden ops / graveyard ops). Super modus z več težavnostmi, a slabo obiskan, verjetno tudi zaradi odmaknjenih vrat vanj. Solo ali odklenljiva dvočlanska varianta infinity time, kjer uporabljaš robota, je zanimiva, a ni tako žurerska.

Nasprotno sta oblegana najbolj standardna načina team vanquish, torej moštveni deathmatch (enostavno medsebojno streljanje dveh moštev), in turf takeover. Tu se ekipi izmenjavata na večjih zemljevidih, kjer ena stran napada zaporedje ciljev in ga druga brani. Ponekod je treba osvojiti utrdbo, kjer se s topovi vihtiš čez reko, drugod odmrzniti zombijetija v ledu, ki zapleše z osvoboditelji – ali pak potoči ledeno solzico, če jim nakana ne uspe. Ker do vsakega cilja vodi več poti in še teleporti, ki jih je dobro zavzeti ali obraniti, je treba za uspeh dobro sodelovati. Priporočljivo je takisto oživljati padle kamerade in po smrti menjati poklic, če situacija to zahteva. Res je sicer, da blazne globine nisi deležen, toda z brezglavim nažiganjem in neupoštevanjem zakonitosti kart ne prideš daleč.

Moje solate ni polna kila!

No, če si igral prvi Garden Warfare, boš seznanjen z veliko večino tistega, kar ima na strukturni ravni ponuditi dvojka. Ta predvsem dodaja na obstoječo mrežo in slednje ne razširi. Nasprotno, sem in tja jo celo okrni. Turf takeover je zgolj preoblečen gardens & graveyards, team vanquish je vsebinsko identičen in manjka classic mode brez nadgradenj. Prav tako iz enice ni jemanja zastave iz razširitve Legends of the Lawn (smeh) in boss moda, kjer si v slogu poveljnika v Battlefieldu 4 iz ptičje perspektive pomagal sotrpinom z razporejanjem 'stolpičev'.

Namesto tega smo deležni enoigralske vsebine, ki pa je zgolj v redu. Tvoja kumara, gnilež ali karkoli si že izbral, se privzeto pojavi v oporišču, ki ga je moč raziskovati. Različni portali in vrata vodijo v ta ali oni modus in omogočajo pregled statistik. Glavni so ponudniki misij, ki na obeh straneh skupaj prispevajo kakih petdeset samotarskih nalog. V njih uničuješ nagrobnike in iz zraka z mitraljezom ščitiš kolege (živjo, Modern Warfare, tu tvoj bio eko bratranec!), predvsem pa braniš dane cilje pred naskokom ne ravno bistrih umetnopametnih sovragov. Okej za zabit nekaj uric, a nič več kot to.

Isto velja za raziskovanje območja ob svojem oporišču in nikogaršnje zemlje med obema bazama. Tu naletiš na dajalce kvestov, ki niso zadosti razgibani (ubij toliko zombijev ...), in dvigaš zastavo na sredini, kar sproži prihod zaporednih valov sitnob. Bolj kot haraš po nasprotnikovi lastnini, večje kreature prihajajo, vštevši velerobote pri zombakljih in orjaška drevesa pri rožah. Ampak vse skupaj je precej zavrgljivo in bolj popestritev kot nekaj osrednjega. Oziroma kar bi moglo upravičiti polno ceno.

Mal gnilo, a se da obrezat

Draginja je dejansko osrednja zamera. Enica je stala polovičko, kar je bilo ravno prav. Garden Warfare 2 pa ni ne dvakrat večji ne dvakrat boljši, da bi upravičil skok na 50 do 60 evrov (PC, PS4, XBO). Poleg tega zna biti akcija zaradi obilice sicer prelestnih učinkov v režiji pogona Frostbite 3, od ognja do bliskanja, občasno hudo nepregledna in sploh ne veš, kaj se dogaja in koga moraš streljati. Tudi izvirnosti ne gre iskati, kajti deležen si le reciklaže tistega, kar je znano od prej in iz drugih strelјačin. Kako je moč na barvit, prisrčen način redefinirati pravila, je pokazal Nintendo s Splatoonom za wii U. Plants vs. Zombies je od take korajže močno oddaljen. A ko se cena spusti, bo novo Vrtno bojevanje ipak priporočljivo. Je dober uvod v standardne večigralske strelјačine oziroma njihova lahkotnejša, bolj nedeljska izvedenka, ki z židano štimungo vitaminizira vsakdan.



Prizorišča so domiselna in razgibana. Tule vic ni le v pobijanju, marveč je treba v gole spehati ogromne krogle. Doli v areni je taka zmeda, da bom raje kar tu.

***Sneti** gre najprej na plac in nato še na britof. Toda povsod ga naskočijo oživljene nakazice, tako da mora pobrati šila in kopita.*

71

zabavno večigralsko streljanje ✔ dobra prizorišča ✔ raznovrstni poklici ✔ smeh in žur ✔ draga za svojo vsebino ✖ nekam medlo samotarstvo ✖ akcija je dostikrat nepregledna ✖

PopCap / EA

Kompletne Kronike

Ker letos ne bo ta velikega Ašašina, si Sneti žejo po krvi in tiholazenju teši z izpolnjenim odvrtkovnim trojčkom Assassin's Creed: Chronicles. Njegovi deli so China, India in Russia.

Skoraj leto dni mineva, odkar smo v pogledu od strani prevzeli nadzor nad kitajsko morilko Shao Jun. Ta se je v Chronicles: China namenila uničiti templjarje, šestero 'tigrov', ki so ji ugonobili meniške kamerade. Ali njena avantura ni bila toliko klavska kot skrivaška. Večino situacij smo lahko rešili na oba načina, le da smo bili v neposrednih obračunih z več sovražniki v bolj podrejenem položaju kot v trirazsežnih Creedih in da smo največ točk dobili, če nas niso opazili.

Čeprav je šlo za staromodno enoigralsko mešanico platformske in borilne arkade ter skrivalnice, v kateri so čuvarji ubirali vedno enake poti, je bila China (J262, 75) spodoben digitalno razpečevan špil za desetaka. Opis se je zaključil z besedami "Kronike so se dobro začele", pač v pričakovanju nadaljnjih dveh samostojnih delov. Zdaj sta prispela, vsak stane 10 evrov, vsi trije skupaj 25. Zgodbeno so ostro ločeni, saj imajo tri različne junake v treh časovnih obdobjih. Igralno pa ne toliko.

AC Chronicles India

V ohrni in pozabe vredni zgodbici se v drugem delu Kronik preseliš v Indijo leta 1841, koder postaneš ubijalec Arbaaz Mir. Ta išče slavni dragulj Koh-I-Noor, ki je delec raja in si ga je prisvojil zahojen templjar. Na poti do njega bo treba lahkotno premagovati ploščadne prepreke in švigati med mnogoterimi sovragi. Škoda, da je fabula revna, saj je v konfliktu med sikhovskim imperijem in angleško korporacijo East India Company dosti potenciala.

Odštevši nekoliko pravljično indijsko arhitekturo, slone in žarke barve, posebej oranžno in zeleno, nadaljevanje spomni na prvenec. Arbaaz ima tak nabor spretnosti kot babše, od prijemanja za robove in vzpenjanja po jasno vidnih lojtrah prek hakljanja za strope s kljuko in klasičnega eagle visiona za rentgentski pogled do žvižganja, s katerim varuhe spelje drugam, skrivanja po luknjah v ozadju in prenašanja trupel. Si pa lasti metalni krog čakram, ki se odbija od zidov in tudi kaj sproži, na primer dvigalo ali razobešene zvonce. Tako kot na Kitajskem iščemo skrite zaboje s pergamenti, pazimo na živali, ki rade zganjajo hrup (tokrat so to tematiki ustrezno tigri), in se udeležujemo bežalnih sekvenc. Boljši kot smo, več nadgradenj smo samodejno deležni med nivoji. Ti so linearni in nanizani zaporedoma, tako da svobodnjaške odprtosti ni.

Največja razlika je v težavnosti. India je zafrknjen, celo zatežen špil, ki je počasnejši kot China in spregleda manj napak. Čeprav primanjkuje novih vrst sovražnikov in so enako robotsko zabiti kot popred (skriptane poti, vračanje k vzorcem po izteku alarma), jih je količinsko obilo in med njihovimi vidnimi polji, ki jih označujejo stožci, se je problematično izmuzniti. Treba je obilno uporabljati zvočne granate in ostalo opremo. Če smo prisiljeni v boj, nas sabljači in strelci običajno hitro pokončajo. Več je ustavljanja, med drugim na nihajočih platformah, in že drobna napaka nas stane življenja. Ali vsaj točkovnega rezultata, ki je merilo uspeha. Zato sta odklenljivi višji težavnosti bolj tečni, kot da bi nudili fin izziv. Okolica pa je manj razgibana kot v Kini, saj imaš enoličnih ulic ter palač kmalu poln kufer. Resda je vmes futuristično podzemlje, ki kliče po Desmondu in vrača spomine na izginule napredne civilizacije iz velikih ACjev, a nato je vse po starem. Igra nam občasno zvije roko in nas prisili v bojevanje, tudi mano a mano s šefom. Ampak za razliko od Chronicles: Russia je to nenaravno, saj je Arbaaz primarno potuhnjenec.



Kratek opis Chronicles: India bi se glasil: bolj zatežen AC China v živopisanem okolju, ki se izneveri nesprostitveni naravi igre. Množica stražarjev te zna spraviti ob živce.



Stožci zelo staromodno označujejo vidna polja tepežkarjev in puškarjev. Največji smeh je, da so v paru tako zatopljeni v pogovor, da te sploh ne vidijo.

Peturna igra sicer ni slaba, če si hardcore tradicionalen skrivač, ki rad miruje v senci in preučuje puzlaste vzorce sovražnega gibanja. Tak bo cenil še odklenljive stranske naloge po zgledu VR-misij v Metal Gear Solidih, kjer je treba nekoga pokončati ali po animusnih stopnjah nabirati svetleče simbole. Vendar gre pod črto za precej nedomišljijski podaljšek Chronicles: China ter za bledo osrednje poglavje. **59**

AC CHRONICLES RUSSIA

V ruskem poglavju trilogije se preselimo v nemirno, revolucionarno leto 1918 in postanemo ostareli ašašin Nikolaj Orelov. Bradač hoče z družino pobegniti v Ameriko, prej pa sprejme zadnjo nalogo, povezano s templjarji, novim čarobnim artefaktom, carjevo družino in princeso Anastazijo. Zgodbe je nekoliko več kot v Indiji in na Kitajskem, povezuje se s slednjo in stražarji žebrajo zanimivosti o boljševiški Rusiji pod Leninovim vodstvom. Še vedno pa je to igra, ki ne stavi na fabulo, in kakor pri Indiji okvir nudi bistveno več potenciala, kot so ga ustvarjalci izkoristili.

Receptura je enaka prejšnjima deloma. V pogledu od strani plezamo, skačemo, se bojujemo s sovražniki in tiholazimo mimo njih. Barvna paleta se nagne v mrak in rdečino, ker vsi vemo, da je komunizem žleht ... estetika povzema po sovjetskih propagandnih slikarijah, tako da imajo nastopajoči jeklene čeljusti in od povsod se vali tovarniški dim ... zaostalo srednjeveškost pa menjata kovina in tehnologija. Po ulicah Jekaterinburga klenka tramvaj in prehode omejujejo velike jeklene ovire. Okoljska raznovrstnost je zadostna – tovarna, vlak, tlakovane ulice, kanalizacija, okrašene notranjosti stavb.

Orelov je po sposobnostih zelo podoben Kitajki ter Indijcu, a je razboritejši in povečana napadalnost mu zaradi polne malhe pripomočkov ustreza bolj kot Arbaazu. Že spočetka si omisli puško, s katero z razdalje bodisi razbija žaromete (igra svetlobe in senc drugače ni pomembna, gre bolj za distrakcijo) bodisi ubija ljudi. Kmalu dobi kovinsko vrv, s katero premika oddaljene objekte in prekinja elektriko za luči. Nasprotnike zna premotiti s telefonarjenjem v druge sobe in jih na odrejenih krajih prvoosebno snajpati. Zato se kljub manjši zalogi življenjske energije počutimo silnejše kot v Indiji in imamo več možnosti, da kaprice rešimo z nasiljem. Vmes prevzamemo vlogo kneginje, ki zaradi artefakta instantno postane ašašinka, zna se teleportirati med zakloni in je pri vihtenju rezila bolj ihtava od Orelova. Obema špil na več mestih zaukaže morilstvo, ki pa zaradi na strele in drugo opremo neobčutljivih sovražnikov ter okoljskih ovir, kot so magnetne mine in elektrificirane pregrade, še zdaleč ni samodejno. V teh obveznih pobijalskih odlomkih Russia postane nadvse podobna običajnim trirazsežnim Creedom, ki prav od nekdaj mešajo akcijo in tajenje, in od tega profitira, saj je prehajanje med skrivanjem in ubijanjem zabavno.

Na posebno zajebanost, počasnost in zahtevo po filigranski preciznosti v slogu Indije naletiš, če bi rad ostajal skrit kot nindža. Naj bo to v osnovni igri, ki ima znova dve višji odklepabilni zahtevnosti, kot v kratkih postranskih zadolžitvah. Med drugim je špil težak še zaradi tega, ker zna biti kakšna nadaljevalna točka postavljena brez posluha, česar si takisto deležen v prejšnjih dveh epizodah. A čeravno Russia ne varčuje z izzivom in nemalokrat umiraš serijsko, je manj sitna od Indije in bolj raznolika od Chine. Je višek trilogije in ob tako nizki ceni solidna akcijska tiholaznica stare šole. Plus slovenski glas zaslišiš v njej – beri okvir! **76**

Ubisoft za PC / PS4 / XBO



SLOVENSKI STRAŽAR

O Andreiju Lenartu v Jokerju ni prvič govora, kajti prav pred kratkim smo mu zastavljali vprašanja o njegovem nastopu v Star Wars: The Force Awakens – tam je bil uporniški soldat. Zdaj pa je Ljubljančan, ki se je leta 1992 rodil kot Lenart Černilogar in si kruh kot igralec ter fotomodel služi tako v domovini kot tujini, vnovič dobil za nas zanimivo vlogo. Posodil je namreč glas boljševiškim stražarjem v Chronicles: Russia.

Poleg igranja torej sprejemaš glasovne zadatke. Koliko dela si vložil v to plat svojega udejstvovanja v šovbiznisu?

Z velikim veseljem odigram le glasovne vloge. Do sedaj so bili to povečini le oglasi in nekaj izobraževalnih besedil. Russia je bila prva priložnost, da sem posodil glas videoigri. Upam, da bom to storil še v kakšni. Nekoč bi animiran lik rad odigral v celoti, torej glasovno in z zajemom gibov. To bi bilo zakon.

Kako sploh priti do takega posla, kot je nudenje glasovnih uslug založniku iger?

Konkretno v tem primeru sem zasledil oglas za avdicijo na eni od spletnih 'casting platform'. To so baze, kjer si ustvariš profil, nakar te producenti, režiserji in drugi najdejo, ko iščejo nekoga tvoje baže, ali obratno. V oglasu je pisalo, da gre za videoigro in da potrebujejo ruske glasove. Nisem vedel, da gre za Assassin's Creed. Posnel sem dani tekst v angleščini z močnim slovanskim naglasom in jim ga poslal. Nato so mi sporočili, da sem bil izbran za vlogo ruskih stražarjev. Potem so dogovor preklicali, rekoč, da se je naročnik odločil, da bodo stražarji govorili pristno ruščino, malo kasneje pa so me znova najeli, češ, da si je premislil.

Kako je videti snemanje glasov za igro? Koliko časa je trajalo vse skupaj in kaj so terjali od tebe?

Vse sem posnel v slabih dveh urah, in sicer v londonskem studiu firme PitStop Productions, ki so za Ubisoft izdelali del zvočne plati igre. Oni so izvedli avdicijo in me najeli. V studiu sem se postavil pred mikrofon, pred sabo sem imel tablico s tekstom, nakar sem z režiserjem snemal del za delom. Postopek je tekel hitro, vmes sem bil deležen kakega napotka oziroma predloga. Ko je režiser dobil posnetek, s katerim je bil zadovoljen, sva prešla na naslednji del teksta. Najbolj zabavno in hkrati bizarno je bilo snemanje zvokov, ko je stražar ustreljen, zaboden in podobno. Moral sem narediti dvajset variacij krika, ko te ustrelijo, dvajset dobrih izdihov, ko stražar faše nož med rebra, pa z roko čez usta in tako dalje.



Primer puzlaste skrivaške uganke. Vrata spodaj desno so zaklenjena, zato je treba ključ suniti enemu od teh dveh pajacev. Paziti moraš na njun vrstni red.



Objekti za skrivanje so žarko obarvani. Igranja se je dokaj lahko naučiti, vendar je treba biti previden, kajti v zagato te včasih spravi en sam napačen gib.

The Bug Butcher

Ker je vesolje v oddaljeni prihodnosti infestirano s krvoločno hroščadjo, se je koristno kvalificirati za njenega odstranjevalca. Mednje sodi 'klavec žuželk' Henry, ki ga pokličejo, ko se je treba znebiti posebej trdovratne hitinaste zalege. Dotična se razmnoži v vsemirski bazi in na eksterminatorja pade breme njenega očiščenja.

Neodvisnica Bug Butcher je od strani gledana strelska arkada, ki črpa tako iz Space Invaders kot manj znanega avtomatnega špila Buster Bros. Znajdeš se v nizu statičnih soban, po katerih šibaš levo in desno ter streljaš. Kleč je, da ne rešetaš prečno, marveč navpično, in da sovragi prihajajo od zgoraj in spodaj. To so hrošči, pajki, škorpijoni, sluzavci in slična mutirana mrgolazen. Premikajo se v skladu z vnaprej določeno rutino, ki vsebuje dosti raznolikosti. Nekateri te hočejo stlačiti s fizičnimi napadi, drugi te streljajo, tretji grabijo civiliste, četrte raznese, peti zaledenijo okolico ... Na igranje vplivajo tudi sestavni deli oporišča, kot so elektrificirane pregrade, in dinamična fizika, saj napihnjene capine, ki sproti razpadajo na manjše, s streli potiskaš navzgor. Ugonobljena golazen pušča denar, s katerim nagradiš plazemska in laserska orožja, ter začasne bonuse, kot sta hitrejše nažiganje in morilski snop.

Spočetka je akcija umirjena, toda Butcher te začne kmalu obsipavati s konkretnejšimi zalogami ničpridovcev. Da se prebiješ skozi gnečo, moraš celo na najnižji težavnosti od treh izkazati kar resne skillze in vešče uporabljati pospešek levo-desno. Deležen si takisto v redu šefovskih spopadov, kjer te hoče denimo beholderski večučnež spražiti z žarkom in poteptati z ritno režo. A preživetje ni vse, kajti še boljši moraš biti, če se hočeš povzpeti na globalnih točkovnih lestvicah. Štepanje rezultata z množilci namreč zahteva naprednejše gibanje in preciznost. Soigralec ti pri tem ne more direktno pomagati, saj vskoči šele v ločenem in zgolj lokalnem co-op modusu, kjer je kaos še hujši. Samotarju pa sta namenjena nekajurna kampanja s prgiščem zgodbe in opravljanje ločenih stopenj za rezultat.

Taka dolžina se ne sliši prav impresivna, vendar Bug Butcher kakor toliko drugih šuterskih arkad temelji na drgnjenju za perfekcijo. Epske globine ne poseduje in na vrh žanra ne meri. Toda za 8 evrov si v objemu barvite stripovske grafike, neugnane unc-unc muzike in lahkotne humornosti deležen zadosti dobrega.

78 *Sneti se spomni nekega vesoljskega hišnika. Žužki so ga pojedli.*

Daniel Mullins Games



Namesto levo in desno streljaš navzgor, pri prečnem gibanju pa moraš paziti na lobanjske simbole, ki kažejo, od kod se bo pojavil nov val nesnage.



Akcija zna postati kaotična, sploh če izdatno uporabljaš sposobnost šviganja, za katero porabljaš ločeno črto energije. Tedaj se hitro kam zakantaš.

Firewatch

Za Henryjem je lepo desetletje. Ljubezen je vzklila, se razcvetela, pa tudi bolela, kot ji je pač v navadi. A zdaj predčasno veni. Bolna žena ga komaj še prepozna in vsega ne zmore sam. Ni več užitka, le še žalost in jedek občutek krivde. Celo žlahtna kapljica se je skisala ob obsojajočih pogledih skupnih prijateljev. Kam zbežati, ko se težave nakopičijo čez vse meje in življenje v mestu postane nevzdržno? Službovat v hosto, med srnjad in ptičje petje!

Takole se ob otvoritvenem sprehodu po divjini skozi kratke tekstovne izseke podučiš o junaku Firewatcha. Izdelek se postavi ob bok Dear Esther, Gone Home in Everybody's Gone to the Rapture, se pravi tistim 'igram', ki smo jih ljubkovalno poimenovali 'simulatorji sprehajanja' in rade temeljijo na ležernem odkrivanju skrivnostne fabule. Sila čustven pričetek učinkovito zbode v srce, zlasti ker se je s hudo resničnimi tegobami tako lahko poistovetiti. Izvedba sicer da vedeti, da gre za neodvisnico, in bi v drugačni obliki verjetno izpadlo še bolje. Toda vseeno je dovolj kul, da mi je na misel prišel genialen uvod v animiranko Up.

Življenjski osmoljenec Henry poletje preživi na stražnem stolpu ogromnega ameriškega krajinskega parka Shoshone. To je privlačen kraj s čudovitimi sončnimi zahodi, bujnim rastjem in naravo kot z razglednice. Služba zahteva oprezanje za požari, toda on je tam predvsem z namenom, da daleč od civilizacije pomeditira in ugotovi, kako naprej. Zato mu gre zbadljiva nadzornica, katere turn vidi v daljavi, spočetka pošteno na jetra. Nima druge možnosti, kot da se privadi najedanju po radiu, saj ga spremlja na vsakem koraku. Kadarkoli naleti na zanimivost, zgrabi voki toki in podebatira z dečvo, pri čemer ima vedno na voljo več možnosti – tudi molk. A kujanje ni smiselno, saj se Delilah izkaže za simpatično dekle, katere žlobudranje popestri pohajkovanje in gozdne opravke.

Če Henry v daljavi recimo opazi ognjemet, se odpravi do tja in prežene mladež, ki onesnažuje, popiva in dela galamo. Na ta način gre tudi do ostalih znakov aktivnosti. Med pohodništvom se orientira s kompasom, četudi je z vseh strani obdan z vidnimi in nevidnimi preprekami, kot je grmičevje, tako da ne more zatavati. Mestoma celo uporabi kak predmet, a se ne pretegne ne miselno ne hitroprstno. Odkriva pa vedno več poti in raznolikih področij, kjer pleza in jamari ter išče škatle z zalogami in misterioznimi sporočilci.

Gozd ni tako odprt, kot je videti spočetka, življa pa je komaj za vzorec. Vandranje in fabula se izkažeta za dokaj premočrtna in nasploh početje ni baš razgibano. To pride do izraza predvsem v drugi polovici kakšnih pet uric dolgega poletja, ki vsebuje dosti vračanja po dobro uhojenih poteh in dečvinega molka. Tedaj štorija malce zatava, a se na koncu fino dopolni in zaključi na primerno čustveni noti. Ko bi le bil Firewatch par uric daljši, da bi se iskrivi, pristni odnos v njegovem osrčju mogel razplamteti v požar.

75 *Stražnik Kavbojc tako zavzeto klepeče s punčaro, da ognja sploh ne opazi.*

Campo Santo

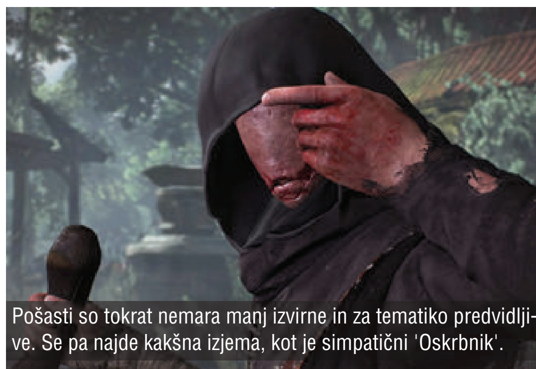
Zemljevid in kompas sta stalna spremljevalca. Tavanja ni veliko, saj je premočrtna pot bolj tunelska, kot se zdi sprva.



V osrčju je fino razvit odnos med junakom in nadzornico. Oglasničena sta dobro, vendar vseh obljub niso izpolnili.



THE WITCHER 3: HEARTS OF STONE


Pošasti so tokrat nemara manj izvirne in za tematiko predvidljive. Se pa najde kakšna izjema, kot je simpatični 'Oskrbnik'.

Hearts of Stone, prvi od dveh napovedanih podaljškov Witcherja 3, je zgodbeno domiselna kampanja. V že tako masivnem Velenu se severovzhodno od Novigrada odpre dobršen kos ozemlja, koder je osredotočenih večina svežih kvestov. Divji jagi sledi kronološko, vendar z njo nima neposredne povezave. Z verjetno najbolj humorno narativo v seriji in še močnejšim pridihom groze zelo obogati lanskoletno epsko igralsko izkušnjo. Na prvem mestu je dodatek namenjen tistim, ki so domači z Witcherjem, saj ga zahtevajo na trideseti stopnji. Sicer se ga je moč lotiti samostojno, brez končanja osnovne igre, vendar tega ne priporočam. Začetni level lika je v tem primeru resda 32., vendar opustošen inventar z zgolj nekaj primarne opreme zelo oteži igranje.

Geraltu po spodleteli witcherski pogodbi na pomoč priskoči skrivnostni Gaunter O'Dimm aka Master Mirror. Z dolgom ga priveže nase in ga prisili k izpolnjevanju nalog po naročilu nekoliko hipsterskega Olgierda. Le-ta je nesmrtnik in prav tako dolžnik omenjenega hudičevega poslanca, ki za visoko ceno izpolnjuje želje. Tri dokaj raznolike in obsežne krovne naloge junaka popeljejo prek udeležbe na dražbi in blodenja po tujih spominih do prisostvovanja na poroki. Tam ima naš 'Beli volk', obseden z duhom Olgierdovega pokojnega, a še kako radoživega brata, priložnost udejstvovati se v različnih družabnih tekmovanjih. V bokse zganja svinje, goste zabava z žongliranjem in celo osvaja nevesto.

Duhoviti kvesti odprejo nove dimenzije Geraltovega značaja. Tudi preostali liki na splošno delujejo resnično meseni in celo iz kamnitosrčnega Olgierda samega proti strašljivemu koncu kar žari človečnost. Prava mera dinamike med sproščujočim in napetostjo igralca prisili k večji pozornosti pri odločitvah glede izbiranja dialogov, kar pride posebej v poštev pri novi romanci. Ta je mogoča tudi v primeru Geraltove ustalitve z eno od romantičnih opcij v osnovni igri, saj pretekla izbira partnerja nanjo ne vpliva.

V Hearts of Stone znatno večji izziv od dosedanjega predstavljajo že čisto običajni nasprotniki, kot so doslej še nevideni divji merjasci ali bolje opremljeni banditi. Nekaj nanovo vpeljanih nadmočnih šefov in drugih kreatur, kot so orjaške pajkaste nakaze, pa je mojega že izurjenega belolasca nemalokrat prisililo, da se je po pomoč zatekal k prihranjenim zalogam piščančjih bedrc. Srečoma so nagrade težavnosti ustrezne – novi kosi orožja in oklepov z ujemajočim nivojem, v katerih Geralt tokrat ne izgleda kot harlekin. Taka sta recimo kompleten set oklepa New Moon, ki ga po delih namereš med nekaterimi varovanimi skritimi zakladi, in Viper Armour s pripadajočimi meči, katerega diagrame velja iskati tekom misij. V samem zaključku dodatka je moč pridobiti več raznolikih nagrad te vrste. Seveda odvisno od dotedanjih odločitev, ki vplivajo na razplet. Tako je zadoščenje skoraj popolno, žal pa je v dodatku preveč detektivskega tavanja po sledeh s pritiskanjem enega samega gumba po zgledu osnovne igre. Tovrstno vohljanje ne izostane prav iz nobene naloge in s stalnim ponavljanjem izkušnji preprečuje, da bi še bolj zažarela.

Formalno je glavna novost Kamnitih src nadgrajevanje opreme in orožja s pretvarjanjem run in glyphov v runske zapise. Ti z različnimi kombinacijami in dodatnimi efekti poglabljajo taktični vidik bojevanja. Na nižjih težavnostnih stopnjah v igranje ne prinesejo dosti novega, medtem ko na višjih zahtevajo nekoliko več premisleka pri kombiniranju glede na stil bojevanja. Vendar te nadgradnje, ki zajemajo financiranje laboratorija za njihovo udejanjenje, terjajo lepo količino težko prisluženih zlatih kron in dolge dodatne ure nabiranja zalog. Tistim, ki si doslej niso dajali opravka s potepanjem, zategadelj morda ne bodo pretirano dobrodošle. Se jim pa ob zvišani težavnosti splača posvetiti.

V spregi z opravljanjem stranskih kvestov in raziskovanjem novih lokacij Hearts of Stone ponuja dobrih petnajst ur igralnega časa za desetaka, kar je za tako količino kvalitetne vsebine poceni. Razširitev je odlična in jo z vsem srcem priporočam. Druga možnost je plačilo 25 evrov za paket s prihajajočim dodatkom Blood and Wine. Tega naj bi bilo moč pričakovati še v prvi polovici tekočega leta. Fizična oblika pa vsebuje digitalno kodo in čisto pravi komplet kart za gwent. ***Besni Dante***

CD Projekt za PC, PS4 in XBO ● 10 EUR



Tale strup pljuvajoča spaka se načrtno poigrava s klasično pravljično tematiko žabjega princa. Le da gre v tem primeru za kroto daljnosežnega jezika.





LEPŠI GROZI

Sneti strelja, cvili in se izgublja v dveh okrancljanih kadavrskih srhljivkah, prestavljenih na mašine nove generacije – Resident Evilu 0 HD in Zombiju. Je mrščavica enaka kot pred leti ali so ju druge digitalne groze vmes nadkrilile?

Dobra grozljivka stežka zastari. Groba zunanjost zna biti dejansko plus, saj prispeva k vzdušju. Isto velja za osamljenost, redkost sovražnikov, počasno premikanje, šibka orožja ali njih popoln manko. Važni so dizajn, tempiranje dogodkov, zvok, občutek nemoči ... Ti gradniki se zobu časa upirajo bolje od grafike. Zato primerljivo merico tesnobe izkusim, če zaženem leta staro Amnesio ali sodobnejši Alien: Isolation. Razlika je sicer v eleganci, kajti marsikakšna ancientna srhljivka je okorna. Toda v bistvenem poslanstvu ostane aktualna, naj gre za Realms of the Haunting, Silent Hill ali Clive Barker's Undying. Čar ima celo predpotopni 3D Monster Maze za ZX81 (predhodnik spectruma!), kjer te je po labirintu lovil t-rex, pa večni Eternal Darkness za gamecube. Ko smo že pri kocki, tokratni predelavi izvirata ravno z Nintendovih konzol. Kako se obneseta?



Vlak z začetka je ena bolj markantnih in razgibanih lokacij v Resident Evilu 0. Kasneje levji delež časa preživiš po dosti bolj enoličnih hodnikih. Ali tam umreš.

Resident Evil 0 HD Remaster

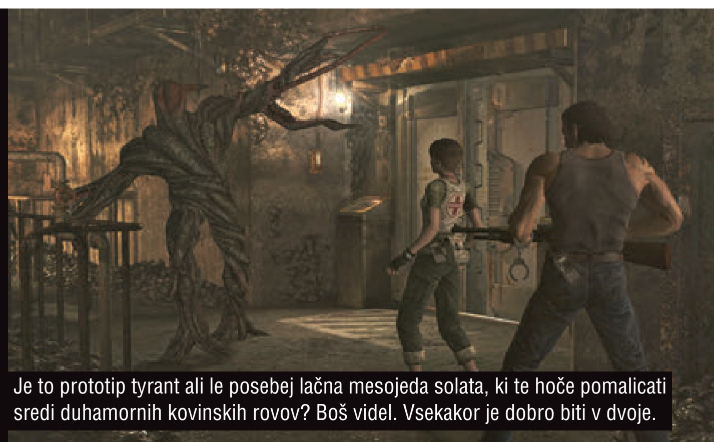
Capcom. Prej: gamecube (2002), wii (2010). Zdej: PC, PS4, XBO, PS3, XB360.

Japonski založnik nadaljuje s *hadeizacijo* starih Biohazardov (tako v domačem Japanu pravijo Resident Evilom), kar bržda pomeni, da bomo sčasoma le deležni udarnih epizod 2, 3 in Code: Veronica. Vmes pa se moramo zadovoljiti z objedanjem nekoliko žaltave kosti, ki ji pravijo RE Zero. Namenjena je točno tistim, ki so cenili HD Remaster prvenca (J259), torej mahnjencem na vzdušje, napetost in ogroženost na slehernem koraku, ki jim starinski prijemi ne priskutijo izkušnje.

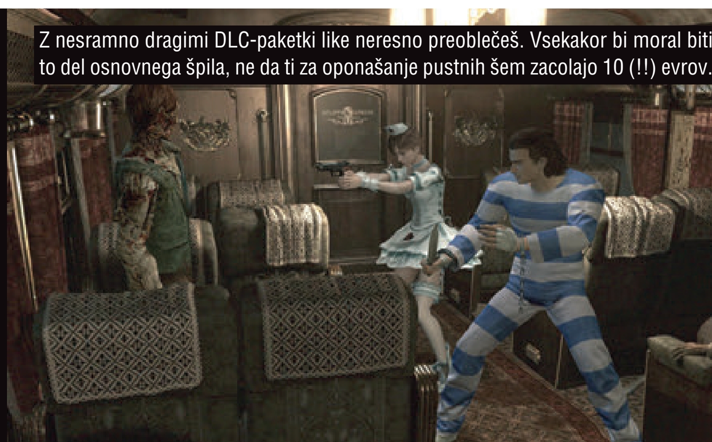
Dokaj omejena zgodba, iz katere ne izvemo česa pretresljivega, se osredotoča na izbruh virusa, ki zombije ino pošastke ustvarja. Žarišče je v gorah blizu Raccoon Cityja, kjer se odvija več naslednjih delov, raziskovalno-strelske moči pa združita vojakinja Rebecca in nekdanji marinec Billy. Z zombijaško infestiranega vlaka ju linearna pot popelje v zapuščeno oporišče, tovarno za čiščenje vode in čudno znan gozd pred čudno znano graščino. Ogrožajo ju standardni počasni zombaklji, zoprne opice in rana oblika kasnejšega tyranta. Predvsem pa mutantska žuželčnjad – škorpijoni, stonoge, ostudne pijavke, ki se znajo sprijeti v šefovsko kraljico.

Na formalni ravni RE0 HD uveljavi zložen napredek. Tokrat iz tretje perspektive z znano fiksnimi koti kamere nadzorujemo dva lika in med njima zvečine prosto preklapljamo. Z enim lahko odbluzimo po svoje ali ju družno usmerjamo; sotrpinu je moč z desno gobico na joypadu poveljevati direktno, če ne zaupamo umetni pameti. Ta ni slaba, a zna brez zveze kasirati poškodbe. No, vsaj zdravilnih predmetov nato ne golta sama od sebe kakor v RE5.

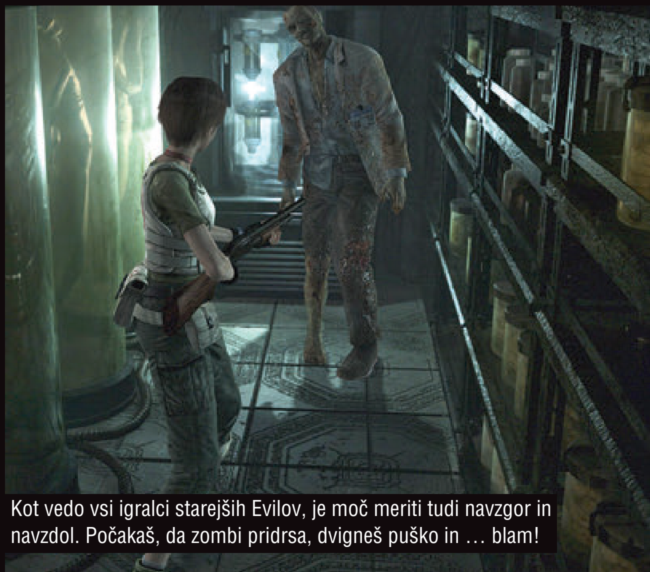
Fant in punca, ki ju v HD-verziji žal ni moč nadzorovati z živim soigralcem na istem sistemu ali bognedaj internetu, po sposobnostih nista enaka. Rebecca se zna stisniti v ozke prehode in iz rastlin izdelovati arcnije, dočim Billy z mišično močjo odstranjuje ovire in je bolj žilav. Dvojna ognjena moč je koristna, tako kot prostor v inventarju, ki je nekoliko manj bistven kot v enici, kajti predmete je moč odložiti kjer-

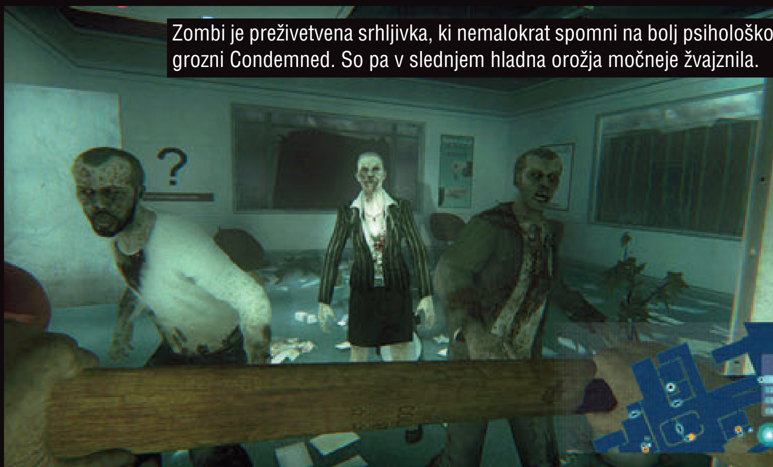


Je to prototip tyrant ali le posebej lačna mesojeda solata, ki te hoče pomalicati sredi duhamornih kovinskih rovov? Boš videl. Vsekakor je dobro biti v dvoje.



Z nesramno dragimi DLC-paketki like neresno preoblečeš. Vsekakor bi moral biti to del osnovnega špila, ne da ti za oponašanje pustnih šem zacolajo 10 (!!) evrov.


Kot vedo vsi igralci starejših Evilov, je moč meriti tudi navzgor in navzdol. Počakaš, da zombi pridrsa, dvigneš puško in … blam!


Zombi je preživetvena srhljivka, ki nemalokrat spomni na bolj psihološko grozni Condemned. So pa v slednjem hladna orožja močneje žvajznila.

koli, ne le v temu namenjene škatle. In nekatere prepreke terjajo, da gresta lika vsak po svoje. Kljub temu pa igranje zaradi omejenih ruzakov predvideva ogromno pobiranja in odlaganja predmetov, naj gre za orožja, zdravilne zeli ali ključe.
Tovrstnega rokovanja je več kot streljanja in mlatenja zombijev ter ubadanja s puzlami, kot je šahovnica, ki te ob napačni potezi zastrupi s plinom. Namenoma. RE0 je, natanko tako kot prvenec, daleč bolj igra *inventory managementa*, headshotov ter taktičnega ukvarjanja z resursi kot brodenja po črevcih usmrčencev. Šteje vsaka krogla, vsako zelišče, vsak prostorček v bisagi od skupno dvanajstih in vsak od omejenih trakov za shranjevanje napredka. V spregi z barvno ubitim, umazanim, hladnim okolišem, ki ima kljub širokozaslonskosti od grafične prenove dosti manj kot lepši liki in svetlobni učinki, nastane krepko moreča atmosfera. V to se perfektno vklapljajo počasna trupelca, ki se stegnjenih rok invalidno pomikajo proti tebi in jih ugonabljaš s tradicionalnimi orožji, kot sta revolver ter šotganka. Niti te ni toliko strah, bolj potoneš v vsesplošno turobnost in brezkompromisno zajebanost. Šefovje sicer ni tako mogočno kot v prvencu, kajti grizoča larva ne more konkurirati kobri in onemu gravžu od kosmatega pajka. A ko rešiš kako bistveno puzlo, se koridorji vnovič poselijo z nepridipravi. Hvala, Capcom, za tlak 190 skozi 140.
Če ti to zveni privlačno ali si težkoumrljiv fan zgodnjega obdobja Evilov, bo 20 evrov v digitalni štacuni (priporočam inačico za PC, saj za razliko od konzolnih teče pri 60 sličicah namesto pri 30) primerno naloženih. Igral boš lepo število ur in po koncu dobil dostop do supermoči. Z ničlo se pak ne obremenjuj, če si vajen modernejših delov, kot sta 4 in 5, se ti količkaj mudi ali bi rad več adrenalinskega vznemirjenja, tako igralnega kot okoljskega, saj enolični hodniki sila zaostajajo za vilo iz enice.

Zombi

Ubisoft. Prej: wii U. Zdej: PC, PS4, XBO.

Kot ve levji delež preživelcev zombijske apokalipse, odstranjevanje nemrtvih ni šprint, temveč maraton. Ker je šla civilizacija po gobe, so industrijske dobrine redke. Kakšna neizčrpna zaloga svinca neki, čudež je že, če si založen s kovinskimi palicami in povoji za rane. Drugače rečeno, marsikakšen tovrsten špil zahteva pazljivo ravnanje z zalogami in še pazljivejši pristop k bojevanju, naj gre za Dead Island, Resident Evil, DayZ – ali Zombi. Pred tremi leti, ko sem ga opisal v izvirni inačici za wii U (J234, 79), je bil to ZombiU. Zdaj je naslov skrajšan v slovensko zveneč Zombi, razpečevanost je digitalna, cena nižja in vsebina malce okrnjena.
Osnova, stopnje, dolžina, obnašanje sovragov, igranje – vse to je kot na wiiju U. Gre za prvoosebni survival horor po smernicah Dead Spaca in Condemneda. Kot eden redkih neokužencev se znajdeš v razsutem Londonu, kjer srečuješ posamične zombaklje ali manjše skupine njih. Iz varnih krajev se podajaš na raziskovanja delno odprte okolice in segaš vedno dlje, naj gre za ulice, podzemno železnico in notranjost stavbe. Vmes si krepiš statistike in za kvestodajalce izpolnjuješ rutinske naloge, s čimer odpiraš prehode v nova območja, kot sta vojaško oporišče in bojevalna arena. Napadajo te običajni kadavri, pa taki, ki v bližini eksplodirajo, elektrificirani in oklepljeni.
En sam ni težava, več njih pač. Ker nisi noben superman in imaš bore malo energije ter sredstev za preživetje, za nameček pa ob naporih cmihaš in stokaš, te znajo gruče razpadležev stisniti v kot in ugonobiti. Zato moraš bistro uporabljati hladna in strelna orožja, v katerih je bore malo metkov, jim metati molotovke in nastavljati mine. No, slejkoprej ipak podležeš, nakar kot drug lik oživiš v zatočišču. Če se ti po zgledu Dark Souls uspe prebiti do umrlega lika in ga potolči, dobiš vsebino njegovega nahrbtnika, drugače ostaneš brez nje.
Vzdušje je na nivoju, saj se stalno počutiš ogroženega. Nadzornih točk ni in položaj lahko shraniš le v pribežališčih. Dosti predelov je strašno temačnih in razsvetljuje jih le tvoja baterijska leščerba, ki ima za razliko od izvirnika ožji in širši snop. Slednji povečuje možnost, da te zaznajo. Radarski pingi, ki jih oddajaš, ne povedo, kaj se skriva v mraku, zato je slinogoltno sleherno odpiranje vrat. Zombiji niso posebej trpežni, krhki pa tudi ne, zato jim je treba v kmečkem boju nameniti več udarcev s palico za kriket ali novima krepeloma z daljšim dometom – lopato in žebljasto gorjačo. Če se jih nadte spravi več, se ne moreš rešiti z brezglavim begom, saj ti zmanjka sape. Tako se počutiš dodatno ranljivega in pod udarom, kot se za preživetveni horor spodobi. Od zgodbe, ki se osredotoča na iskanje zdravila za epidemijo in reševanje lastne riti, sicer ni kaj dosti, so pa možni trije konci.
Nekaj edinstvenih lastnosti prvenca manjka, kar niti ni očitek, bolj informacija. Tam si moral za oddajanje pingov tapkati po gamepadovem zaslonu in na njem premetavati stvari v inventarju, medtem ko si v ozadju gledal obris napadalca, ki se ti je nezadržno bližal. Ta dvojnost, ki je zaobjemala infrardeč skener in ostrostrelski merek, je pridodala k atmosferi. Zavrgli so tudi celotno lokalno večigralstvo, kjer je na wiiju U eden razpostavljal zombaklje in jih drugi streljal. A po drugi strani je strošek žepu prijaznejši, dočim grafika po zaslugi boljših tekstur, svetlobnih efektov in izdatnejše okrvavljenosti ni več tako starinska. V mesecih po izidu so izgnali tudi lep delež hroščev, ki so ob prehitrem izidu kvarili vtis. Zombi lahko tako priporočim tistim, ki imajo radi izziv in jim dogajajo naslovi tipa Dying Light. Od slednjega ni boljši, je pa zanimiv in širi izbiro.


Kadaverci so standardni, a krvoločni in vsaj meni precej grozni. Ni se jih moč otresti s QTEjem in jo podurhati, zato moraš biti dvojno previden.


Med londonske znamenitosti, ki jih obiščeš, sodijo njihova razvpita podzemna, Londonski stolp in fensi opremljena Buckinghamska palača.

Aggressor se odpravi na obalo, kjer je naplavilo glasne želve z druge strani Atlantika. Svoje slušalke je v Slovenijo pripeljal svetovno znani proizvajalec Turtle Beach.

ZBORČEK Z ŽELVJE PLAŽE

Pri popisovanju konzolnih slušalk sem bil večkrat v zadregi, ko sem moral bralcu svetovati tujino, saj je tam našel izdelke firme Turtle Beach. Pri nas jih doslej ni bilo, dočim je podjetje iz New Yorka čez Lužo največja znamka gamerskih naglavnih kričal s približno polovičnim tržnim deležem. Ustanovili so ga leta 1985 in sprva delali programsko opremo za profesionalne glasbenike in zvočne kartice. Igrarski headseti poznanega niza ear force so postali glavnina linije v zadnjem desetletju, kjer so udarili v črno z usmeritvijo v izdelke za konzole. Ponašajo se z dobro tehnično podporo uporabnikom, pa še v enem elementu so 'igričarski': številu modelov. Za vsak Call of Duty pride ven deseterica novih želv, ki se imensko razlikujejo v eni številki ali črki, kar botruje precejšnji zmedi. Pri nas je zaenkrat prisotnih pol ducata slušalk s spodnjega in srednjega dela ponudbe, kar pomeni, da je treba za res fajn premijske še vedno na splet.

EAR FORCE STEALTH 500P/450

Ta dvojec, kjer so 500P namenjene playstationu 3 in 4, 450 pa PCju, stavi na brezžičnost in simulacijo prostorskega zvoka po najnaprednejšem kodeku DTS headphone X. Napravico priključiš z USB-ključkasto anteno in še optičnim kablom, za katerega mora imeti PC dovolj blizu izhod! Priložena je tudi žica za parjenje z mobifoni in vito. Signal je dober do sosednje sobe, nato začne slabeti. Vgrajena baterija drži okrog ducat ur. Slušalke so zgrajene v redu, s školjkami za objemanje uhljev, toda hkrati so zelo tesne in prično kmalu nadležno tiščati.

Zvok je izredno 'igričarski', se pravi z močno poudarjenimi basi in ostrim govorom ter učinki. To poskrbi za enostavno lociranje sovragov v igrah in baročne eksplozije. Tudi v akcijskih filmih in nizikah se obnesejo. Za muziko pa jih res ne bi priporočal, saj podušijo veliko nians. Nasploh je takšna zvočna karakteristika značilna za vse popisane modele, z izjemo X12. Mikrofon razločno prenaša govor in je dobro nastavljiv z verižno roko, ki je takisto klasična lastnost vseh želv.

Slušalki koštata po 130 evrov, kar je za brezžičnost in DTS pravšnje, saj pri nas ni dosti konkurenčnih modelov. Vendar zna tiščanje preprečiti dolgotrajne seanse.

EAR FORCE Z60

Ožičene Z60 so namenjene PCju in macom. Njihova poslastica naj bi bil DTS headphone X kot pri prej omenjeni dvojici in njegovemu računanju je namenjena zajetna kontrolna enota na USB-žici. Toda sam nisem uspel zaznati opazne razlike napram običajnim okolizvočnicam brez DTS Xa. Bolj so se mi dopadle velike mehke školjke in med prisotnimi gre za najudobnejše naglavnice. Zvočni spekter in mikrofon sta kljub večjim, 60-milimetrskim pogonom podobna kot pri stealth 450. Toda 120 evrov je drago za lastnost, ki jo bodo opazili in cenili redki, če sploh kdo. Daš desetaka več in imaš brezžične 450tke.

EAR FORCE RECON 320

Z60 ima v lastni vrsti še enega tekmeca, saj recon 320 ponujajo podobne reči, le brez DTS Xa in elegance. Za vklop Dolbyjevega prostorskega zvoka denimo zahtevajo namestitev gonilnikov, dočim so Z60 plug&play. Kontrolna enota z zvočno kartico ima samo osnovne knofke, dočim pri Z60 najdeš še menjavo zvočnih profilov in slično. Toda reconke so prav tako udobne, z objemajočimi školjkami, in imajo podoben zvok ter mikrofon. Vse to za 80 evrov, torej pol stotaka manj kot Z60. Če nucaš cenejše gamerske surround sluhalice za laptop, so v redu, četudi jim za vrat diha podobni Lenovov Y headset.

EAR FORCE PX24

PX24 so osrediščene okoli ogromnega ojačevalnika s kontrolami na žici, ki ga je treba polniti na dvajset ur. Postavljen je na začetek kabla, zato je neuporaben v spregi s podmizno mašino in je primeren za laptope, XBO in PS4, na katere se priključi s 3,5-milimetrskim univerzalnim vtičem. V zameno dobiš močan zvok s poceni prostorsko varianto in vrsto učinkov. Superhuman sound je ime krepitve tišjih zvokov v igrah, kar je zmerno uporabno, da te ne zaštihajo s hrbta. Fajn je tudi aktivno filtriranje glasu z mikrofona za jasnejši govor. Toda naravni zvok je podoben ostalim modelom in nič posebnega. Naglavnice so zaradi blagega objema udobne, znajo pa ovalne školjke tiščati ljudi z večjimi uhlji. 100 evrov je za zadevo s predimenzioniranim ojačevalnikom dosti in nad njo nisem bil navdušen.

EAR FORCE X12

S 50 evri so X12 za PC in xbox 360 na videz najbolj cenen del repertoarja na spodnjem koncu trga. A skrajno ironično edine od testiranih premorejo uravnoteženo karakteristiko zvoka, s čimer so primerne za poslušanje glasbe! Res prijetno presenečenje. Potenciometer vključuje ojačevalnik, zato mora biti razen s pet metrov dolgimi (!) avdiokabli priključen tudi z USB-žico za napajanje. Na glavi stojijo podobno kot PX24: udobne so z nalahnim, a še vedno dovolj trdnim objemom, pa ravno dovolj velikimi blazinicami okoli ušes. Prostorskega zvoka ne dobiš in za vir je priporočljivo imeti solidno zvočno kartico, drugače na višjih jakostih šumi. Ampak za pol stotaka je težko dobiti boljše igralske slušalke. Zasluženo imajo kulten status.

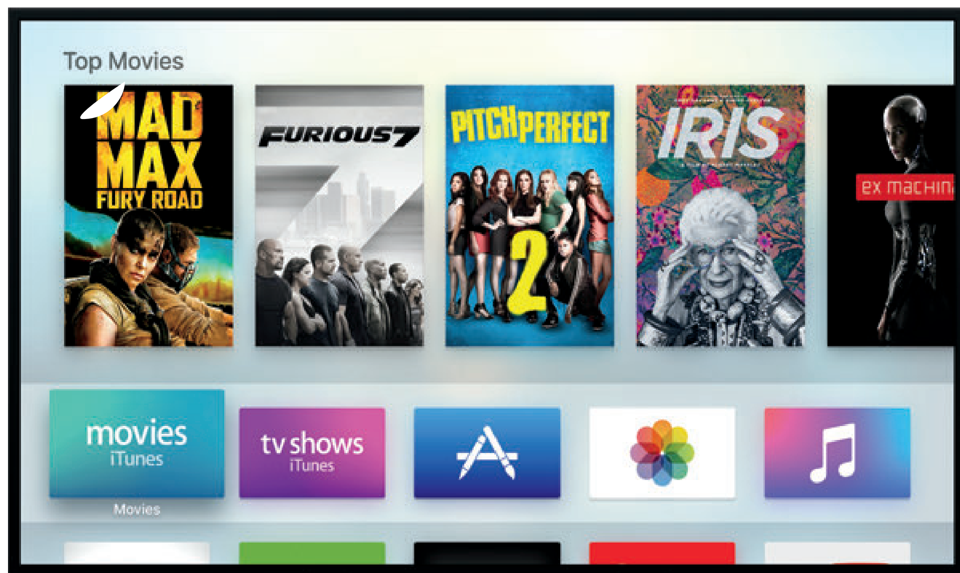


Kavčno 

Sneti ob televizor postavi predvajalno-igralno šatuljico najznamenitejšega proizvajalca. Je apple TV slasten elektronski sadež ali pa je primernejši za kompot in čežano?

Si vedel, da je hotel Apple že pred dvajsetimi leti prodreti na trg TV-škatlic (set-top box), skozi kakršne bi uporabnik spremljal naročniški televizijski program? Interactive TV box je dosegel prototipno fazo, vendar naposled ni prišel v štacune. In ali si vedel, da je hotel Apple prav tako priti na trg sobnih konzol? Napravi se je reklo pippin, bila je macintosh v malem in zastavili so jo kot večpredstavno platformo, s katero bi uporabnik užival v večpredstavnih igrah, brskal po spletu in gledal filme. Pippin je za razliko od TV boxa sicer leta '95 ugledal police, a ljudje niso pokazali posebnega zanimanja in je kmalu odmrl.

Vendar Apple ni vrgel puške v koruzo. Ko je z iphonom in ipadom osvojil dlani in ušesa, je vnovič napadel kavč. Samostojnega jabolčnega televizorja niso naredili, zato pa je kalifornijska tvrdka že pred osmimi leti dala na plano apple TV – škatlico za v dnevno sobo, ki deluje kot vmesnik med njihovimi internetnimi servisi in tevejem. Zdaj je naprodaj četrta generacija, ki se je vzpostavila kot mikrokonzola nalik številnim androidnim boxom, le da se umešča v Applov ekosistem. Namen je jasen: gledanje videovsebin z neta in lokalne mreže, poslušanje muzike, prikazovanje fotk in kajpakda igranje.





Rokovanje z apple TVjem je tako preprosto, da se ga hitro nauči upravljati še tak tehnološki analfabet. Z drsno ploščico na daljincu se zapelješ na želeno veleikono in klikneš. Pasuljsko.

S Siri v roki

Črni kvader zaobljenih robov, ki ga zlahka objameš z dlanjo, je tipično applovsko minimalističen. Zadaj so samo priključki za štrom, mrežni kabel (seveda je mogoča brezžičnost) in HDMI. To je vse. Ni niti vrat za zunanji USB-medij, le samotna ledica, delovanje je neslišno in gretje domala neobstoječe. Pravi član Applove družine, torej, kjer mora biti vse sčiščeno in ovešeno s čimmanj kabli. Srce je čip A8 iz iphona 6S, temelji pa na prilagojenem mobilniškem sistemu TVoS.



Apple TV je všečna mikrokonzola v obliki črnega monolita, za katero je plac v vsakem regalu. Ločljivost seže do 1080p, torej nič 4K.

Medijsko poslanstvo je očividno takoj po vklopu. Osrednji meni z velikimi slikami po sistemu 'nekaj za vsakogar' te dni promovira Netflix, preprosto igričko in videotečaj fitnesa. Druge privzete ikone zaženejo prodajalno Itunes za filme in glasbo, predvajalnik podcastov, ogledalnik fotografij ter štacuno s softverom. Ostali prostor zapolnijo sličice robe, ki jo dolpotegneš v notranjo shrambo. Po ikonah se sprehajaš s tankim daljincem, katerega posebnost je površina na zgornji tretjini, ki beleži drsanje, tapkanje in klikanje. Prav tako je daljinec uporaben za igranje, kjer se zaradi dotikabilnosti in pospeškomerov obnaša kot gibalni kontroler.

Daljincu pravijo 'siri remote', kajti prek vdelanega mikrofona te posluša oblakovna pomočnica Siri. Glasovno ukazovanje je Apple močno izpopolnil, zato prepoznava deluje uporabno. Recimo "show me movies starring Brad Pitt" in "what was the score of the Lakers game". Vendar s slovenskim računom Siri ni omogočena. Mi smo zatorej obsojeni na zamudno vnašanje teksta s klikanjem po črkah. Za pospešitev tega je moč na jabolčno tablico ali telefon naložiti aplikacijo Remote oziroma z apple TVjem povezati bluetooth tipkovnico. A vprašanje je, kje jo boš še uporabljal, saj Facebooka, Twitterja, Skypa in brskalnika ni. Ker se v televizijskem okolju niso prijeli, Apple zanje ne mara, zato kvečjemu uporabiš 'Airplay mirroring', s katerim na teve zrcališ ekran ipada, iphona ali macintosha.

Slika, kot se šika

Številni tovrstne set-top boxe kupijo v predvajalne namene in apple TV se pri tem kar izkaže. Ker ne gre za kineski izdelek z gusarskim pedigrejem, z njim ne boš vlekel dol torrentov. Poudarek je na legalnem odjemanju video- in muzikaličnih vsebin. Slovenec je v Itunes deležen tako svetovne kot domače glasbene produkcije, tako da se Bieber in Gagica mešata s Siddharto, Kreslinom in festivalom Popevka 2016. Na fronti videovsebin lahko poženeš app za Netflix ali si izposodiš oziroma kupiš filme s slovenskimi podnapisi, dočim so risanke, kot je Zlatolaska, sinhronizirane. Ponudba je obilna in sega od starih favoritov tipa Umri pokončno do dokaj sveže robe v slogu Skyfalla in Marsovca.

Ker plačevanje marsikateremu Podalpniku smrdi bolj kot pazduhe somornarjev na škunerju, je zanimivo vedeti, kako se apple TV razume z varnostnimi kopijami filmov in serij. Iz App Stora stegneš brezplačne ali poceni programe, kot so MRMC, VLC, Infuse, NAStify ali Plex, s katerimi dostopaš do vsebin v lokalni mreži, naj jih hrani PC, mac ali strežnik NAS. Najbolj napredna je aplikacija MRMC, ki se spopada z raznimi formati in zna pobirati podnapise s spleta. Še elegantnejša je povezava z knjižnico Itunes, kjer moraš le omogočiti home sharing. Sem sodi tudi nadmočno delujoče pregledovanje fotografij iz oblaka Icloud. Pod črto se Applov ekosistem vnovič izkaže, pri tem pa je naprava dovolj samostojna. Dasi je jasno, da jo bodo kupovali lastniki iphonov.



Za 4 evre so me obrali z gnilim Happy Tennisom. Pisane barve skrivajo bedno podajanje z zabito umetno pametjo, igra pa švoh beleži zamahe z daljinčkom in je občutno slabša od Wii Sports. In to je kao huda ekskluziva.

Igre in igrice

Kar se igranja tiče, je apple TV podaljšek obstoječega telefonsko-tabličnega okolja, od koder prihaja levji delež špilov. A ne v direktni obliki, kajti razvijalci morajo aplikacije prirediti. Nekateri nadzorno shemo kratkomalo skopirajo, na primer v dvorazsežni ploščadi Rayman Adventures, kjer poteg po daljincu kakor po zaslonu spremeni smer junačkovega teka, klik pa ga kot dotik pripravi k skoku. Drugi jo okrnijo – v kao realistični dirkačini Real Racing 3 voziš le z nagibanjem remota, medtem ko lahko na tablici uporabljaš volan na zaslonu.
Daljinec je z dokaj majhno drsljivo površino, prgiščem gumbov in žiroskopi še nekoliko bolj omejen kakor ročni sistem, kjer je lahko na zaslonu dosti ukazov. Zato se morajo avtorji zapletenejših iger potruditi, če hočejo zgolj z njim doseči ustrezen učinek. V primeru akcijskega frpja Transistor jim je uspelo – junaka v izometričnem pogledu premikaš z drsanjem po remotu, ko ustaviš čas, pa se pojavi meni z dejanji. Drugod prenos ni bil tako uspešen, kot kaže dvopalični šuter Geometry Wars 3, ker se s ploščico ni moč efektivno gibati in streljati v dve smeri.



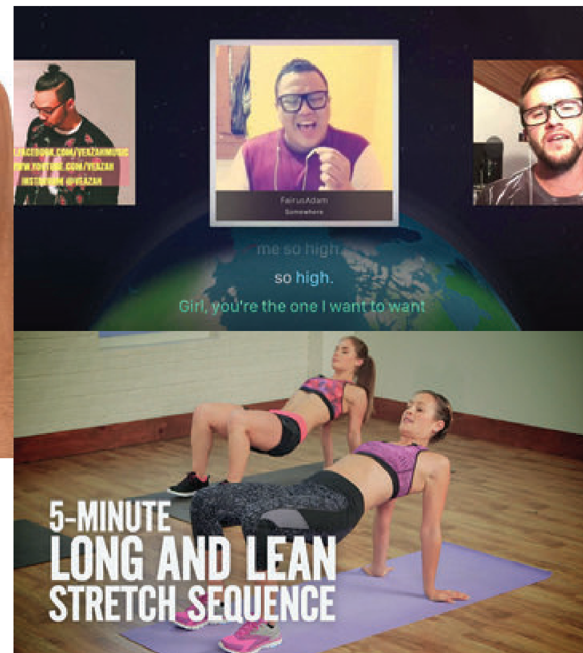


Od naprave sem v igralnem smislu pričakoval več od omejenega nabora softvera, ki je na razpolago že za ekranske jabolčnike. Sem sodita tako dirkačina Asphalt 8 kot poskakovalnica Rayman Adventures.

Omejitve privzetega kontrolerja so krive, da špili za apple TV niso nič naprednejši od dlančnih oziroma da je kompleksnost na ravni androidnih mikrokonzol. Naj gre za neskončni tekač Canabalt, arkadno dirkačino Asphalt 8 ali izvedenko Froggerja Crossy Road, kjer moraš s piščancem prečkati cesto, reko in pušče – to so igrice in ne igre. Morda bi bilo drugače, če bi bil orenk joypad privzet. Tega lahko sicer dokupiš od kakšnega drugega proizvajalca, in sicer mora imeti oznako MFI, made for iphone. Z njim pridobiš križec, gobici in nemalo gumbov. Toda večina iger je pač izdelanih z najnižjim skupnim imenovalcem v mislih.

Gibanje, a malo sunkov

Špilov je za apple TV je obilo. Med njimi je najti prisrčen glasbeni kviz SongPop in pevski Sing Karaoke, s katerima zabavaš nedeljsko družbo. Vendar količina še ne pomeni kakovosti, ta pa ne pretresljivosti. Zlasti manjka ekskluziv, kar je ob moči blagovne znamke presenečenje – morda razvijalci dvomijo, da bo šla četrta generacija apple TVja za med? Samo na apple TVju najdeš povprečni Go Rally, vsemirsko arkado Galaxy on Fire: Manticore Rising, ki je s samodejno streljajočo ladjico enostavnejši odvrtek osrednje serije, ter zanikrni Happy Tennis, ki hoče oponašati tenis v Wii Sports, a mu spodleti na vsej črti. Boljši je prav tako po zgledu Wii Sports narejeni skupek družabnih arkadic Beat Sports, za katerega so poskrbeli priznani razvijalci Harmonix, vendar tudi ob njem človek ne pade dol.
Apple TVju preprosto manjka ubijalska igra. In ne le, da nima lastne, ostal je brez marsikatere izrednice s fona in tablice. Res je, predelali so šuter Sky Force Anniversary, ugankarsko avanturo Lumino City in klon Zelde Oceanhorn. Tu so kitarščina Guitar Hero Live, neskončna letalnica Jetpack Joyride, miselnica Shadowmatic, fliper Zen Pinball in futuristično dirkanje AG Drive. Takisto sta prisotni obe franšizi toys to life – Skylanders Supercharged in Disney Infinity 3.0. Če ju kupiš v škatli, zraven pri obeh dobiš joypad! A kje so mečevalnica Infinity Blade, slovite karte Hearthstone, popularni Angry Birds (prisoten je le dirkaški odvrtek Go), globlji strategiji XCOM in FTL, kinematografični Walking Dead, razvpita ugankarica Monument Valley in, hm, Minecraft? Kratkomalo je odsoten krepek del cvetobera jabolčne ponudbe, kaj šele, da bi apple TV k njej doprinesel. Za nameček trgovina nima demo verzij, kar je ob cenah, ki se običajno gibljejo okrog petaka in znajo zrasti do desetaka, bedno. Še videov pogosto ni zraven in manjkajo jagodni uredniški izbori, kot jih imata iphone in ipad.



S spleta si je moč potegniti karaoke, za katere nucaš iphone, ali neinteraktivni tečaj fitnesa, kjer te suhice učijo, kako s petimi minutami švica postati take kot one. Ampak piti moraš samo limonin sok!

"Prid, pa ajfon prnes!"

Prav tako nisem zapazil špilov, ki bi iphone ali ipad uporabljali kot drugi zaslon, recimo za zemljevid, inventar, kamero. Čemu ni takih naprednosti? Menim, da zato, ker v mobilnem igralstvu kraljujejo simpl igričke, kompleksnejše pa so skoraj vedno le predelave z računalnika in sobnih konzol oziroma se tam navdahnejo inferiorni kloni. Taka sta Afterpulse, ki bi rad bil Call of Duty, a ni, in Beach Buggy Racing, ki caplja za Mario Kartom. Apple TV to neprijetno resnico docela razgali.
Je pa moč iphone ali včasih ipad uporabiti kot podporno napravo. Fon zaprežeš kot dodatni mahalnik za Happy Tennis, čeprav tu še zdaleč ni izkoriščen, ekstra kontrolnik za kviz SongPop, mikrofon za Sing Karaoke (očitno se v ta namen ne da ponucati dveh mikrofonov v daljincu) in roko za lučanje krogel v lahkotni športščini Bowling Central. Ta ob zrcaljenju slike čez apple TV nadzor z zaslona prenese na žiroskope v mobilniku. No, najbolj domiseln je družabni špil Sketchparty TV, kjer se zaslon ipada ali iphona prelevi v risalno tablico; nekdo začne risati in ostali skušajo iz slike na televizorju uganiti, kaj ima v mislih. Fino, je pa res, da za tako zabavo potrebuješ ostale jabolčne naprave.

Ne povsem eko

Estetika je pri apple TVju četrte generacije na nivoju, daljinec inovativen, namen jasen in vse deluje, kot se za znamko spodobi. Naj poslušaš glasbo, streamaš filme, gledaš fotke ali nabijaš igr(ic)e. Daleč od tega, da s slednjimi ne bi mogel zabavati sebe, družbe ali otrok, naj poženeš Skylanderje, karaoke ali ugibanje risb. Toda izdelek pri ceni 179 evrov, kolikor pri nas stane verzija z 32 GB špajze, in 229 apoenih za 64 giga nudi premalo dodane vrednosti v igralnem smislu. V vlogi medijskega predvajalnika pa mu minimalizem škodi, vsaj v naših koncih. V tem trenutku se popcornu in playstationu ni treba bati za mesto v dnevni sobi.

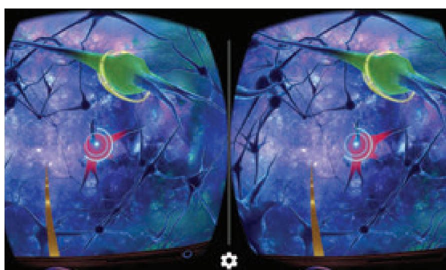
SIROMAKOV VR
PO SLOVENSKO

Z glavo opletajoči, roke stegujoči LordFebo si skozi kartonsko zgibanko prostorsko ogleda ribe, planete in joške. A to je le del zgodbe, ki je tokrat slovenska.

Karton ni tipičen visokotehnološki material, pa vendar je prav iz njega izdelan najbolj razširjen primerek jutrišnje tehnologije. Cikam seveda na Google cardboard, sestavljiv kartonski pripomoček, ki ponuja prvi skok v navidezno resničnost. Potreben je le sodoben telefon in namenski program, ki dogajanje razdeli vsakemu očesu posebej. Idejo sta v prostem času razvila francoska Googlova inženirja, platforma pa se je prijela do te mere, da so ljudje v poldrugem letu pokupili več kot pet milijonov kukal. To predstavlja največjo bazo navidezne resničnosti sploh. Pri tem je variant čuda, od poceni osnovnih, ki si jih z roko držiš na nosu, do plastičnih z boljšo optiko in elastičnim trakom. Na spisku je poslej tudi v Sloveniji zasnovan in izdelan model viarbox od istoimenskega celjskega zagonskega podjetja.

Slovenski VR je kartonko v pravem pomenu besede. To sicer pomeni krajšo življenjsko dobo napram plastičnim ohišjem, toda te reči itak nimajo dolgoročnega poslanstva. Poleg tega je viarbox domiselno načrtovan in kakovostno izveden, zato kljub sestavi-sam videzu odlično koristi svojemu poskusnemu, priložnostnemu namenu. Za spoje uporablja ježke in ne gumic kot najbolj cenene izvedenke, ima okoliglavni trak in tam, kjer se dotika nosu ter čela, je guma. V primerjavi s kitajsko robo za groš je optika prav tako opazno boljša, zelo všečna pa je še rešitev potrjevanja. Referenčni Googlov model se je zanašal na enostavno magnetno stikalo, ki funkcionira prek mobilnikovega kompasa. A to tipalo je pri telefonih na različnih mestih, zato je moralo veliko uporabnikov izvleči aparat in pritisniti na zaslon. Viarbox pa ima na obeh stranicah luknjo, v katero vtakneš prst in, mižeč na eno oko, potrdiš ikonico. Čuje se precej partizansko, vendar deluje. Na srečo večina aplikacij uporablja samopotrjevanje, če se na ikonici s pogledom zadržiš par sekund.


Slovenski viarbox je eden najboljših VR-kartonov. Škoda, da se ga ne da kupiti v nobeni otipljivi trgovini, kjer, če že, raje prodajajo kitajske modele.


VR-nucnikov za cardboard ne manjka, le nadmočnih ni. Tole je InMind, kjer po možganih samodejno strelјaš okvarjene nevrone. V redu za demo.

Primerjave z Oculusovim ali HTCjevim naglavnikom kajpakda ni in tudi Samsungov gear VR je zaradi tesnenja svetlobe, širšega vidnega polja in ponudbe vsebin znatno boljša oprema. Vseeno občutek s cardboardom oziroma viarboxom sploh ni zanič, le nekam ozkokoten. Na telefonu iz leta 2014 s full HD ekranom je stereoskopska slika jasna in gledanje naokoli dovolj gladko, slabost in glavobol pa sem zaznal le v simulaciji padanja Caaaaardboard! Edini minus sistema je nenavdušujoča ponudba softvera. Med stotinami aplikacij za Android in desetinami za iOS je namreč večina zastonjskih brezveznosti ali v najboljšem primeru demonstracijskih eksperimentov za par minutk. Sem sodijo številni rollercoasterji, vesoljska in podvodna lebdenja, primitivne srhljivke ter omejeni turistični ogledi. Med igrami je nekaj vesoljščin z obračanjem glave in avtomatskim streljanjem, omembe vreden pa se mi zdi edine Proton Pulse, VR-inačica klatenja ceglov. Googlov doprinos so obkrožujoči videoposnetki na YouTubu, možnost ustvarjanja lastnih sferičnih podob, Street View in košček Eartha, kjer letiš nad določenimi mesti.

Kakšne zmagovalne izkušnje, ki bi 'prodajala' sistem, sploh ni. Še največkrat sem ljudem zavrtel filmček Evolution of Verse. Pojma nimam, čemu kljub milijonom opreme ni več prepričljivejših aplikacij. Recimo reklamnih, kakršna je na gearu VR animacija Avengerjev za film o Ultronu. Tudi Temple Run VR, sicer igro, od katere kozlaš, ter mnoge preprostejše naslove s Samsungove platforme bi komot izdelali še za druge telefone. Res pa je, da takale priprava v nobenem primeru ne bi bila za dolgotrajno igranje oziroma uporabo, marveč je bolj kot ne poceni preizkusna igrača za tehnologijo, ki nam trka na duri. Ker zaresne VR-čelade zaradi draginje še zlepa ne bodo prišle med nas, navidezno resničnost pa se splača spremljati od zore, bi moral takole kartonasto inštalacijo doživeti vsak tehnološki navdušenec. Viarbox stane vsega 17 evrov, pri čemer ga je možno dobiti za dve velikosti. Telefona, ne glave. (Ko zadevo zaposeduješ, ne pozabi v iskalnik vpisati 'VR porn'!)

Par VR-zrn od Slovenca

Življenjski cilj podjetja Viarbox ni tiskanje, rezanje in zgibanje kartona, marveč je kukalnik zgolj stranski produkt širšega projekta. O načrtih in dogajanju znotraj VR-sveta sem se pogovarjal z direktorjem Jernejem Mirtom.

Jernej, zdravo. Najprej te pobaram, ali verjameš v VR v takem smislu, kot se nam napoveduje? Pri Jokerju smo namreč kanček skeptični, da se bo tehnologija v tem valu opolnomočila. Fino za preizkusit, ne pa za imeti doma.

Da in ne. Menim, da je navdušenje nad to tehnologijo poskrbelo za manjši balonček, ki je morda prenapihnil pričakovanja. VR nikakor ne bo nadomestil trenutnih medijev. Še vedno bomo gledali televizijo, še vedno bomo uporabljali računalniški zaslon. Je nov medij s specifikami, ki jih je treba upoštevati. Bi pa rekel, da so pričakovanja glede hardvera malo pretirana. V tem trenutku, ko še ni prave vsebine, je mobilna izvedenka bolj primerna, saj se večina ljudi šele spoznava s to tehnologijo. Res je, da je Oculus bolj hardcore, vendar je čar mobilnih HDMjev ravno v tem, da jih poganja naprava, ki jo vsi ves čas nosimo v žepu. To in dejstvo, da nisi na nič pripet.

Kakšna je zgodba vašega cardboarda? Kot razumem, to ni vaš osrednji produkt?

Mi pravzaprav nismo želeli narediti svojega cardboarda. To je prišlo bolj iz nuje. Na začetku 2015 smo delali na softverski rešitvi, ki bi omogočila uporabo navidezne resničnosti v arhitekturi. Ker naše stranke niso bile zadovoljne s kitajskimi kartoni, smo se odločili narediti lastnega. Nakar so nas druga podjetja pričela spraševati, če lahko zanje naredimo posebno verzijo. Ugotovili smo, da gre večinoma za namen promocije oziroma marketinga. S spoznavanjem tega področja in dejstvom, da smo izgubili nekaj poslov zaradi neobstoječih primernih rešitev, smo pričeli razmišljati o lastni platformi za objavo virtualnih izkušenj, imenovani VIAR360. V tem trenutku na trgu še ni produkta, ki bi omogočal ustvarjanje interaktivnih VR-vsebin iz 360-stopinjskih fotografij in posnetkov za vse mobilne naprave. VIAR360 je naš dolgoročni produkt, naočniki viarbox pa nujno orodje oziroma okno do njega.

Tržniki navalijo na vsa nova sredstva izražanja. Kako konkretno nam lahko blagovne znamke prodajajo skozi VR?

VR je res zelo zanimivo orodje za tržnike. Včasih si moral nekomu razlagati, kaj tvoj produkt počne, danes pa mu lahko skozi VR kar pokažeš, četudi ta oseba še nikoli v življenju ni videla ali imela izkušnje s tem, kar proizvajaš. Red Bull, Coca-Cola in podobni so te postavili v neko neverjetno okolje, recimo vožnjo formule, da si si njihov brand ohranil v čimlepšem spominu. TV-serije in filmi se prav tako poslužujejo uporabe VRa za promocijo svojih produktov. Interstellar je imel akcijo po kinih v ZDA, kjer si se lahko v virtualni resničnosti sprehajal po vesoljski ladji iz tega filma. Teh primerov je precej. Zadnje čase pa opažam, da se stvari premikajo tudi na področju turizma. Predstavljajte si, da čez nekaj let ne boste več listali katalogov, ampak si boste lahko plaže in hotele preverili kar v VR-načinu.

Tako Facebook kot HTC poudarjata, da VRa ne gre enačiti z gamingom. Nove možnosti prostorskega ustvarjanja sem preizkusil tudi sam. Katera nešpilavska uporaba misliš, da bo najbolj zaživela?

3D-kreativnost je veliko, še neraziskano področje in slikarsko okolje Tilt Brush, ki si ga preizkusil, je odličen primer. Menim, da bo veliko premikov tudi v izobraževanju. Morda ne v šolah, ampak doma. Veliko laže si bo predstavljati neke abstraktne pojme, denimo kako delujejo možgani, če boš osebno prisoten v tem mikrokozmosu in si boš procese ogledal z vseh strani.

Kaj pa porniči? Ti bi lahko tehnologiji res pomagali, vendar nisem zasledil nikakršnih obetov.
Definitivno ima VR velik potencial v tej industriji. Po mojem mnenju se bo tu stvar precej prijela. Zaradi naših očal imamo stike z nekaterimi spletnimi 'igralkami', na primer z Elo Darling, ki so že osvojile tak način snemanja mesenih vragolij oziroma gradijo novo zgodbo prav na tej tehnologiji. Poleg tega na trg prihaja vrsta naprednih spolnih igrač, ki bodo delovale v navezi z VRom.



Ponudba dobrih aplikacij je precej kilava. Katere tri bi ti izpostavil kot obvezne in najboljše izkušnje z viarboxom?
Ves čas imam na telefonu naložene naslednje aplikacije. GolfVR je zelo zabaven način pošiljanja navideznih žogic v navidezne luknje. Všeč mi je način interakcije, saj gumbi niso potrebni. Druga aplikacija, ki sem jo celo kupil, je GoShow. Ta mi omogoča, da lahko v navideznem kinu gledam filme. Tretja pa je DiveCityCoaster, vlakec smrti, ker je pač ena izmed prvih VR-aplikacij, ki je bila na voljo. Prav to zaradi enostavnosti in takojšnje zanimivosti najraje kažem ljudem.

Vaša platforma ni privezana na kartofonski VR in jo najbrž lahko razvijete tudi za večje sisteme?
Seveda. A dokler ne bo zunaj dovolj teh naprav, se s tem ne bomo kaj preveč ukvarjali. V tem trenutku je cardboard car, medtem ko ostale naprave šele prihajajo na trg. Ko bodo high-end VR-sistemi razširjeni tako kot igralne konzole, bo pa že bolj zanimivo.

Vive ali rift?
Ne eno in ne drugo. Po mojem mnenju bo zmagal playstation VR. Je namreč edini, ki ima že vzpostavljeno konkretno bazo gamerjev in konzol. Prav tako je edini, ki v danem trenutku kaže vsaj približno zanimivo vsebino. Oculus je v želji, da bi bil prvi, prehitro razkril karte. Sedaj vidim pri VR-navdušencih, da preklicujejo prednaročila za rift, ker so se odločili, da bodo raje vzeli HTC vive. Napovedujem, da bo vrstni red tak: playstation VR, HTC vive, oculus rift. Res pa je, da je v ozadju Oculusa Facebook in lahko na silo poskrbi, da bo ta platforma številka ena. Morda bi bilo bolj zanimivo vprašanje, ali bo na srednji rok zmagala mobilniška navidezna resničnost ali ožičena, računalniško-konzolna.

Galaxy S7

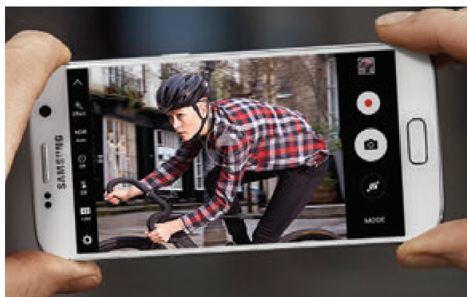
prvi letošnji prvak

Pred nekaj tedni v Barceloni, zdaj pa je že naprodaj. Milijoni so ga pričakovali in milijoni ga bodo kupili. Gora ali miš? Novi fon pokomentira LordFebo.



Spremenjena je zadnja plat, ki je bolj zaobljena od prejšnje čisto ravne. Dasi telefon, zlasti S7 edge, deluje izredno hotno, ima stekleno ohišje dva minusa. Spolzljivost in več prstnih odtisov. Je pa Samsung upošteval krik množice, ki je terjala nazaj nepremočljivost in kartično režo. Škoda, ker niso sedmice pospremili s kakšno novo barvo.

Generacija S se menja po enajstih mesecih, medtem ko se veliki edge plus upokojuje po komaj pol leta. Korejcem bo ob takem tempu zmanjkalo enomestnih številk. Po nomenklaturi sadnega tekmeca bi novemu prvaku pravzaprav bolj pritikal naziv 6S, zakajti v vseh pogledih gre za polovičkasto nadgradnjo. Toda industrija je vzpostavila letne cikle in Samsung se je vnovič potrudil ter prišel na trg prvi.



Fotografiranje privzeto zapiše dve sekundi videa pred škljocem (motion photo). Kao, da lahko nato iz tega predhodnega posnetka izluščiš boljšo sliko. Toda taka fotka je v zanikrni ločljivosti 720, prizori pa med ogledovanjem niso animirani nalik iphonu.

Popajski hardver

Tokrat sta že v štartu na voljo dva velikostna razreda: 5,1-inčni navadnež in 5,5-palčni edge s prepoznavnim, čez rob uvihanim zaslonom. 'Plusa' ni več v oznaki in prav tako manjši 'robnež' ne obstaja več. Razen velikosti in zapognjenega displeja pa sta terminala med seboj dopičično enaka (iphona imata po drugi strani drugačno razločljivost in mali je brez optičnega stabilizatorja). Od predhodne serije je novinca težko ločiti in v notranjosti takisto nimata svežih hardverskih fičrov. Od postavk so jima dodali zgolj lani izvzeti vodoodpornost in pomniško razširitev, kar pozdravljam.

Ekran ostaja sijajen AMOLED s 1440 pikami počez. Kdor je pričakoval večnivojski dotik, '3D-touch', ki sta ga predstavila Apple in Huawei, se je uštel. Samsung ne mara zanj. Tudi ne za priključek USB-C, saj mora biti aparat združljiv z naglavnikom gear VR. Ker Android potrebuje veliko gigabajtov za delo, je njih število štiri. Dolgočasni železninski odstavek se nadaljuje z novim, za polovico hitrejšim domačim čipom exynos 8890. Pripona octa nakazuje na silno osmeroglavost, a to so limanice. V najboljšem primeru namreč bijejo štiri srčeca, pa tudi za to v resnici ni potrebe, kar je dokazal Qualcomm z letošnjim manjjedrnim, vendar hitrejšim in varčnejšim snapdragonom 820. Dotični tekmec, ki žene ameriško izvedenko S7, je celo nekaj hitrejši od Samsungove rešitve, zlasti v grafičnih opravilih. Padalci na vedno višje številke znajo zavihati nos še ob 12-megapikselni kameri, kajti inženirji so se to pot odločili za večje točke, zato so znižali njihovo število. Kakovost zajetega se je spričo tega opazno zvišala zlasti v temini, pri čemer je bil fotoaparat že prej brzinski in opremljen z mehanskim stabilizatorjem ter dvema temperaturama bliskavic. Najboljši fotomobi!

Poznana okolica

Prednaložen je seveda Android 6 z dodelano Samsungovo kožico, a opazne razlike napram lanskemu okolju ni. Najpomembnejša sistemska pridobitev se mi zdi ročno dodeljevanje pravic posamičnim aplikacijam, saj res ni potrebe, da ima sleherna igra dostop do sporočil, kontaktov in pretakanja podatkov v ozadju ter da teži z notifikacijami. Žal je ukvarjanje s tem zamudno, zato se bo z mikronastavitvami igral malokdo. Od Samsungovih pogruntavščin pa je najbolj omenjana oziroma malodane edina 'always on'. Korejci – to je prav tako napovedal LG – so več let za Nokijo pogruntali, da na telefon pogledamo stokrat na dan izključno zavoljo ure. Zato novinec prikazuje čas tudi ob 'ugasnjenem' zaslonu. Proizvajalec trdi, da novi režim pokuri manj energije kot stalno prižiganje: le 0,8 % na uro. Škoda le, da ni to bolje izkoriščeno, recimo s celotnim sporočilom ali imenom zgrešenega klica. Windows Phone uro neprestano kaže že od osmice. Mimo tega je okolje precej nespremenjeno. Načeloma je Samsungov vmesnik najboljši in najbolj zmogljiv, toda ipak je prostor za dodelave.

Z galaxyjem S7 snemaš v UHD, v štirikrat upočasnjenem času, pod bazensko gladino in za nameček pretočno na YouTube … moreš ga odklepati s proizvajalčevo uro ali s čitalnikom prstnega odtisa (ki pa zaradi nujnega pritiska deluje manj všečno od tekmecev) … zaslon lahko zrcališ na TV ali telefon s klicanjem vred prestaviš na PCjevo namizje … onegaj samodejno in vsevdilj šteje korake ter ima tipalo za merjenje utripa srca in oksidacije krvi … omogočeno je retuširano sebkanje z glasovnim proženjem in ekranskim posijajem kot bliskavico … okoliš pozna dober modus za otročad in takega za avtomobilsko uporabo … poleg pride nucnik Game Tools, ki snema špilanje in špilavca ter zaklene gumba … prešuštniki (s)porno posnetkovje skrijejo (ne pa tudi sporočil) … v škatlo so dodali celo konektor, ki omogoča vtik USB-ključka … če greš v dokupovanje, telefon polniš brezžično in ga z gearom VR preobraziš v zadovoljivo navideznoresničnostno pripravo … le plačevanje brez dotika s servisom Samsung Pay pri nas ni omogočeno.



Galaxy S7 omogoča spreminjanje tem, ki jih je treba dolsneti kot nekatere Samsungove aplikacije in fotovtičnike. Desno pa je prikaz 'robne' možnosti: s strani lahko potegnem kontakte, krajšnice, celo vesti. Cirkuški trik, nič več.

Do nadaljnjega najboljši

Minili so časi Samsungove cenene plastike. Zdaj ima koža večinoma stik s steklom, ki v celoti pokriva obe plati. Šipa na zadku se mi ne dopade najbolj, kajti poznajo se odtisi, ploščica je bolj zmikljiva in ena šipa več se lahko spremeni v črepinje. Resnici na ljubo pa me je trdnost presenetila, saj je aparatus brez vidne sledi zdržal tri zaporedne padce s poldrugega metra. Samsungu že lep čas štejem v plus še dve oblikovalski odločitvi. Prva so gumbi na ohišju, ki ne krnijo velikosti slike, in druga je sredinska umestitev leče za razliko od mnogih telefonov, kjer oko v kotu botruje sencam prstov na posnetku. Bi pa rekel še kakšno na rovaš edga, tega edinstvenega zarobljenega ekrana. Videti je hotno, ampak uporaben ni. Vse robne funkcije v smislu prikaznega traku z uro, delnicami, vestmi in bližnjicami so samosebinamenski hec. Lastnost lahko celo moti, saj ob držanju aparata z roko blazinica kakšnega prsta pritisne na ta robni del, zaradi česar je drsanje s prstom brez haska.

Ceni novega rodu sta 840 evrov (32 GB edge 5,5") oziroma 730 evrov (32 GB S7 5,1"). Če je fon vreden tega denarja v primerjavi z nexusom 6P (5,7", 620 evrov) ali mobilnikom srednjega razreda za manj kot petsto, je? Ljudje takih igračk ne kupujemo vedno vedno z razumom. Nekdo mora imeti najjačo in najnovejšo ploščico, drugi zagovarja žepu prijaznejše dimenzije in tretji terja večdnevno baterijsko vzdržnost, česar S7 edge kljub 3600-miliamperurni bateriji ne more zagotoviti. Samsungov novi prvak je samoumevno fon za vikat, toda bolj kot kdajkoli gre za osvežitev brez enega samcatega premika.



YASKAWA

Robotika je uveljavljena na veliko področjih. Eno izmed teh področij je tudi interakcija med človekom in robotom in prav temu področju smo snovalci dogodka **Dnevi industrijske robotike-DIR 2016**, namenili posebno težo. **DIR 2016** bo tako potekal od **4. do 8. aprila 2016** na **Fakulteti za elektrotehniko** in nanj ste vabljeni vsi, ki vas zanima področje robotike, tako študentje(*) kot vsi ostali(**).

PREDAVANJA

Tudi letos bomo prvi dan namenili vabljenim predavanjem, kjer bomo prisluhnili strokovnjakom, ki nam bodo povedali veliko zanimivega na temo robotike. Med drugim bomo govorili o **avtonomni ladjici** in **robotu, ki se vozi po polju.**

APLIKACIJE

Od torka do četrtka bodo potekale predstavitve zanimivih aplikacij, ki jih pripravljamo študentje Fakultete za elektrotehniko. Lahko se boste pomerili v **igranju pikada** proti 6-osnemu robotu **Motoman serije MH5**. Za tiste, ki se bolj navdušujete nad namiznimi igrami pa bo na voljo aplikacija **igranje domin**, kjer bo robot podjetja **Mitsubishi** proti vam igral s pomočjo robotskega vida.

Na dogodku bodo tudi aplikacije, ki so bolj industrijsko naravnane. Tako boste lahko skupaj z robotom **sestavili električni števec**. V pomoč pri sestavljanju vam bo najnovejši robot podjetja **ABB-YuMI**, ki je zasnovan za delo skupaj v sodelovanju s človekom.

Iz prejšnjega DIRA-a pa bomo nadaljevali osveženo in še bolj dovršeno aplikacijo **spajkanja**, kjer vam bo robot podjetja **Fanuc** sestavil pravo tiskano vezje, ki ga boste lahko odnesli domov. Pozabili pa nismo na tipične industrijske aplikacije kot je naprimer **polnjenje in zapiranje epruvet** Pri tej aplikaciji bomo lahko videli sodelovanje dveh različni robotov podjetij **ABB** in **Epson**.

Za sproščanje smo pripravili **Robomasažo**, kjer vas bo robot podjetja **Universal Robots** masiral, zraven pa boste lahko poizkusili sveže pečeno pokovko, ki jo bo pripravil robot podjetja **Kuka**. Preizkusili boste lahko tudi kako poteka operacija s pomočjo haptičnih robotov **Omega** in 3D kamer.

EKSKURZIJA

Zadnji dan dogodka, torej v petek se bomo odpravili na strokovno ekskurzijo, kjer bomo odšli v različna slovenska podjetja in tam videli delovanje robotov v realnem okolju. Vsi študentje ste dobrodošli, da se nam pridružite.

TEKMOVANJE RobotChallenge

Že pred DIR-2016 bo potekalo tekmovanje, kjer se udeleženci pomerijo v **načrtovanju robotskih celic** s pomočjo okolja RobotStudio. Ne potrebujete predhodnega znanja, saj bo najprej organizirano uvodno predavanje, kasneje pa boste udeleženci dobili naloge, ki jih boste kar najbolj inovativno rešiti. Najboljše rešitve bomo bogato nagradili. Zato študentje ne čakajte in se prijavite!



**Udeleženci aplikacij so lahko študentje katerekoli fakultete ali univerze. Udeleženci: se podrobno seznanijo z delovanjem robotov. Število mest je omejeno, zato priporočamo čim prejšnjo prijavo. S tem je aplikacija z organizatorji na voljo prijavitelju ob definirani uri. Študentje organizatorji prilagodimo kompleksnost predstavitve predznanju slušatelja, specifično predznanje ni zahtevano.*

***Sam ogled celotnega programa DIR za vse obiskovalce je možen v popoldanskem času brez najave, vstop je brezplačen. Na ogled vabimo tudi srednje in osovne šole v dopoldanskem času, ki nas prosim predhodno kontaktirajte preko spletne strani dogodka. Več informacij o prijavah in samem dogodku lahko najdete na spletni strani* **www.dnevirobotike.si**



LEGOVA VIDEOIGRAČA

Skupna pustolovščina junakov in zlobnjakov iz različnih dimenzij, pa še otipljive figurice od najžlahtnejše znamke. Lego Dimensions se bere kot uslišana želja vsakega navdušenca nad domišljijskimi onkraji. Ga ni boljšega od LordaFebota, da izdelek popiše.



Lego Dimensions so dobra lego igrica z vsemi poznanimi privlačnimi sestavnimi deli: pisanostjo in simpatičnostjo, zabavnim uničevanjem kock ter nizko težavnostjo.



Takole je videti dogajanje izven zaslona. Špil se da dobiti za vse dnevnosobne sisteme, prejšnjerodne in aktualne, ni pa ga ne za PC ne za tablice.

Hopsajo takole Žverca, Batman in Gandalf po makovem polju dežele Oz do nuklearke v Springfieldu. Napoti so jim leteče opice in neprijateljske nindže, vendar batarang in veščeve čare zmagajo. Nakar se nad bratovščino, v kateri je ena sestra, spravi Two-Face na olifantu. Kje si Legolas, ko se te rabi? Dvoličnež seveda potegne ta kratkega in v naslednjem trenutku uleti Doc s pokvarjenim deloreanom. Potem na kavbojsko mesto strmoglavijo Kwik-E-Mart, Furyjeva letalonosilka in za dobro mero še gusarska ladja. Kako ubraniti Gondor pred Riddlerjem, ki okobal jezdi Balroga? Kaj naklepata Zod in Precednik Biznis? Zakaj hoče Bane zlomiti Batmana? Doktor Kdo?

To niso vtisi z gikovskega zbora, marveč je dogajanje vzeto iz konzolne videoigrače Lego Dimensions, ki povezuje mnoštvo blagovnih znamk. Vsebina sledi brezmejni otroški domišljiji, ki se ne meni za licenčne omejitve, marveč v dogodivščino pospremi vse, kar je pri roki. S tem špil nadaljuje sporočilo Lego Muvija, da se je treba igrati brez ograd med tematikami. A eno je otroška soba, kamor Disneyjeva in Warnerjeva advokatura še ne sežeta. Za prvovrstne komercialne izdelke pa se intelektualna lastnina trži s kilometrskimi pogodbami. Fox in Marvel sta denimo potrebovala desetletje, da bomo na velikem platnu končno videli Spideyja ob boku Iron-Mana, čeprav sta v stripih najboljša kolega. Toda Lego je očitno magično ime, ki mu uspe nemogoče. Homer na batmobilu strelja Daleke! Neprecenljivo!

LEGICE OŽIVLJENE

Dimensions so tipična lego igra, ki jih zdaj resnično pozna že sleherna mama. Zato mi ni treba še dvajsetič razlagati o pisanih stopnjah, ki jih premagujejo družbe različnih likov, o uničevanju objektov in

brezkončnemu zbiranju čepkov, o mnogoterih skrivnostih, ki spodbujajo vnovično igranje in zbiralništvo, o primernosti za še tako priložnostnega igralca ter o všečni celostni podobi in duhovitih animacijah. Vse to drži tudi za Dimensions, katerih posebnost je mehanika pridobivanja novih junačkov. Doslej smo galerijo obrazov odklepali z raziskovalnim igranjem in s cekinčki, medtem ko tale izdelek sodi v tako imenovani svet 'toys to life'. Dodatna vsebina čaka v obliki škatel s kockami na trgovinskih policah, s čimer Lego (relativno pozno) sledi ralu Skylanderjev in Infinityja.
Temelj igre je USB-portal, s katerega se igračke preslikajo v domišljijski svet. V začetnem paketu pride glavni trojček, torej Wildstyle (po naše Žverca iz Lego Filma), Gandalf Sivi in Batman Črni ter batmobil. Avtočki in letalniki so namreč pomemben gradnik, saj imajo tudi oni edinstvene lastnosti za premagovanje preprek. Portal položene figure in vozila prepozna zaradi posebnega podstavka, ki vsebuje identifikacijsko vezje. Fora je seveda samo v tej spodnji kocki in ne v tistem, kar sedi na njej. Naenkrat je lahko v igri kar sedem igračk, ki jih je moč kjerkoli dodajati in kadarkoli odvzemati. Za razliko od Infinityja je tu v vsaki dimenziji dobrodošel vsak junaček. To obenem pomeni, da za najdbo vseh skrivnosti ni treba več končati zgodbe in se nato vrniti z novimi karakterji, marveč lahko že spočetka kupiš polno košaro dodatkov in v prvem skozihodu dosežeš vse kotičke.
Krivec za to nenavadno pustolovščino po raznolikih razsežnostih je Lord Vortech. Ta hudoba z glasom Garyja Oldmana se je namenila zavladati vsem stvarstvom, za kar potrebuje artefakte mogote iz zore časa. Recimo Edini prstan, Dorotejine čeveljce in kriptonit. Pri iskanju ugrabi Froda in Robina ter se spajdaši z mnogoterimi nepoštenci, od Saurona do Jokerja. Krdela capinov zato preplavijo poznane svetove. Naloga naključne tovarišije – Gandalf išče polovnjaka po Mavrični deželi, nakar slučajno sreča Batmana med padanjem v brezno Morie – je jasna: skozi dobrih ducat stopenj popraviti, premagati in prehiteti zlodelo. Z veliko skakanja, mlatenja, zaletavanja in streljanja jim bo zagotovo uspelo, pri čemer je igranje z nizko težavnostjo, nekaznovanim umiranjem in nenasilnostjo pregovorno pisano na kožo tako dedku kot petletnici.

PREK PREGRAD DO NAGRAD

Licenc je zaenkrat štirinajst in vse imajo mesto v štorijalni kampanji. Poudarek je na DCju, Gospodarju in Lego Filmu, močno vlogo odigra še Doctor Who, a prav tako imajo lastna poglavja Ghostbusterji, Portal, Scooby Doo, Back to the Future, Ninjago, Simpsoni ... (Vojne zvezd in Marvela baje ne bo nikoli, kajti Dartha, Irona in kompanijo je Disney eskluzivno namenil svojemu Infinityju.) Dasi ni revolucije in skrajne nivojske različnosti v slogu Mario Worlda, so svetovi dovolj razgibani in samosvoji, nekaj njih celo v drugačnem, narisanem grafičnem slogu. Še vedno pa je razen enega ali dveh kratkih odsekov celotno špilanje uglašeno na isto poznano vižo. Na že enaindvajsetkrat doživeto vižo, to je. Prav tako grafika ostaja izrazito plastična. Vendarle bi se lahko premaknila v smer verodostojnejših Lego risank.
Čeprav deljenja bušk orkom, policajem in drugim Vortechovim podrepnikom zlepa ne zmanjka, špil ni izrazito bojevalno naravnan in tudi valovi neprijateljev so omejeni. Prav tako je hitroprstnega ploščadenja komaj kaj. Nekaj več spretnosti oziroma potrpežljivosti, ako si šeprtljav, zahtevajo le šefi. To je dobro, kajti slepo drkanje ene same tipke v Avengerjih je bilo precej bedno. Bistvo je še bolj kot prej v razreševanju ovir in odpiranju prehodov. Tu izdelek uvaja novost: portal, ki v ostalih špilih rabi izključno odklepu lika, je naprednejša vhodno-izhodna naprava. S tremi ločenimi polji, ki so podložena z raznobarvnimi ledicami, namreč ploščad sodeluje v ugankah. Včasih zgolj s spreminjajočo se barvo nakazuje položaj skrivnosti, bolj pogosto pa je treba po njej figurice prestavljati po poljih. Ko se morajo na primer prežarčiti ali pomanjšati oziroma so ujete v sovražnikov žarek. Na trenutke je to neprestano ukvarjanje skoraj moteče, saj ne moreš biti zleknjen v kavč. Ampak načeloma +1 za zamisel.
Odprava večinoma še vedno napreduje na rovaš svojih sposobnosti. Teh je v Dimensions kar petdeset, od katerih jih je v osnovnem paketu le dobrih deset. Babnica se odrine više, Šišmiš s kljuko povleče objekte, vešč na določenih mestih copra, avtomobilček lahko skoči. Z njimi avanturo končaš brez težave, a vidiš le del vsebine. Nivoji so namreč tradicionalno polni nedosegljivih višav, specialnih materialov, nenavadnih nastavkov in pokvarjene mašinerije, ob katerih neprava junaček le nemočno skomigne. Za durmi ali pod razpoko se skriva marsikaj, od rdečih bonitetnih opek do poznanih minikitov, ki zgradijo ekskluzivno skulpturo. Velikokrat ne gre le za omaro, marveč se odpre večji prostor z dodatnimi početjem. Kljub temu odkrivanje skrivnosti ne prinese nikakršne ekstra ugodnosti v smislu novega karakterja ali dodatne stopnje, marveč je to stikanje bolj kot ne zbiranje ačivmentov.





Primer uganke, v kateri sodeluje portal. Polja je treba obarvati po načrtu, zato sem najprej s stričkі stopil na prave barvice v igri in jih nato prestavil na pravilna polja.


Šefi so res posrečeni in segajo od takega norega Jokerja, ki zasede Springfield, prek GLaDOS do Sarumana na vzhodnjaški kači. Praviloma so vsi večdelni izzivi.


Metropolis so preplavili orki, na vrhu stolpa čaka Sauron in na poti do njega je Two-Face. Batman bo s kljuko spulil kos avta, nakar bo Žverca iz kock sestavila nekaj nenavadnega, ampak uporabnega.


Gandalf poskakuje na samodejnem kanonu iz Portala. Vsi ti pripomočki se nadgrajujejo v sposobnostih in obliki. Dotična reč bo začela leteti, batmobil dobi močnejši kanon, Homerjev avto postane podmornica ...


Portalov dokup prinese všečen, vendar prelahek portalovski izziv ter malo manj privlačen odprt poligon od Aperture Science. Škoda, da je Chell nema.


"Everything Is AWESOME!" Joker ga lomi tudi po mavričnem svetu, zato pride Gandalf in pretepe vse lizike.

ODPRTA DENARNICA

Na srečo plastika ne rabi samo nepolnovrednemu raziskovanju poslednjega kotička stopenj, marveč takisto omogoči vstop v odprte svetove posameznih tematik. Privzeta družba lahko obišče svobodnjaški košček Srednjega sveta, uničeni združek Metropolisa in Gothama ter kolaž prizorišč iz Emmetove pustolovščine. Portali do desetih drugih dimenzij, katerih kosci so v kampanjo sicer vključeni, pa so zaprti. Sporočilo je jasno: "Access to this gateway requiers a character." Oziroma, bolj razumljivo: "Pay up, bitch!" Vsi ti obširni nivoji, med drugim Hill Valley, Whojev London in Midwayeva igralnica, prinašajo kveste, dirkaške izzive in še več skrivnosti. Ter dajejo prostor za najbolj prvinsko uživanje v lego špilu, to je prhanje v izvirih čepkov, ki kipijo spod radostne destrukcije okolice. Vseeno moram pozabavljati zoper nenaprednost te plati. V teh peskovniških odsekih sem pogrešal nekakšno zgodbo, rahlo rdečo nit opravil, tako pa je vse početje docela nepovezano in preveč prazno. Želim si tudi boljšega nadzora pri dirkanju, saj je ta dobesedno tak, kot bi v resnici vodil tog lego avtoček.

Dodatna vsebina je naprodaj v treh sortah škatel, ki stanejo od 13 do 30 evrov in prinašajo figurico ali dve z vozilcem ali dvema. Na primer Scooby-Dooja, Shaggyja in njun kombi misterijev. Ali Barta v vrtnem avtočku ... Wonder Woman v nevidnem lovcu ... dva ninjagota z bajkom in bomberjem ... Doktorja, Tardis in psa K-9 ... Rogomuca operira z mavričnimi objekti, Superman reže zlate stene, Joker je naelektren in Golem majhen, Bane ima super moč in Docova lokomotiva je časoplov. Nekatere veščine so redke, recimo potapljanje ali skakanje ob palici, toda redka je tudi njihova uporabnost. Itak se mi zdi, da je nabavljanje plastike bolj stvar osebne preference kot nujnosti. Če bi res hotel doseči 100 %, po mojem nucaš vsaj polovico od štiridesetih likov. Sam sem pri priči kupil Bennyja in njegovo vesoljsko ladjico, kajti točno tako vesoljsko tematiko sem zbiral v otroštvu. Še dobro, kajti letečnost se je izkazala za prvovrsten privilegij.

Katerakoli igračka z določeno licenco omogoči dostop do tiste peskovniške dimenzije, toda le pet najdražjih kompletov prinese še minizgodbo. Na žalost so te res kratke. Od vsakega paketa sem pričakoval kakšne tri konkretne nivoje, dobil pa enega malo daljšega. Ravno sem se dobro ogrel ob enostavnih zagonetkah v Portalu, že je bila GLaDOS premagana. Zelo pička je tudi štorijalna stopnja iz Nazaj v prihodnost, ki pa po drugi strani vsebuje dobro mesto za prosto igranje s tremi različnimi časovnicami. Malce daljša in še več dimenzionalna je Doktorjeva časoplovna avantura, ki prinese uporabno utico Tardis. Privlačna je nadalje Homerjeva halucinogena pustolovščina, ki sledi čilijevski epizodi The Mysterious Voyage of Homer. Na žalost ji manjka izvirna glasovna podlaga, saj je večina likov kar nemih, kar tej tematiki pač ne pritiče. Najbolj nepriporočljiva pa je pusta, nenavdahnjena vsebina Ghostbusterjev. Ker je projekt dolgoročen, bo letos izšlo še nekaj epizod. Prva po Midwayjevih arkadah.

ZLATA KOCKA?

Kot lego igra je tale zmešana dogodivščina ena najboljših. Kampanja je dobra, peskovniki različni in velik plus je izvirna zgodba, ki je Lego maščevalci in Jurski svet nista imela. Kot ponavadi je rdeča nit podajana z jako simpatičnimi animacijami in hu-

mornimi dialogi, polnimi križem kražem referenc. Čarovnik se priduša: "I shall pass ... this over to someone else!", Benny se ves čas dere "Spaceship!" in Žverca poudarja "I am not a DJ." Razen Gandalfovega in nekaterih Simpsonov so vsi glasovi taki, kakršne poznamo. Nekaj enovrstičnic je iz starih filmov, a večina igralcev se je prišla posnet na frišno. Med njimi Michael J. Fox, Will Arnet in Dan Aykroyd. Vrhunska produkcija, ni kaj.

Toda je vse to vredno visokih stotih evrov za uvodno škatlo in hitro še enkrat toliko za hrčkanje dodat-nih stričkov ter tetk? Moje racionalno mnenje je, da ne. 200 evrov ti prinese štiri najnovejše lego igre, od katerih ima vsaka sto karakterjev, od tega vsaj tretjino prvovrstnih. Tukaj za tolikšen vložek dobiš od oka osem frisov plus osem vozilc in, če sem zelo radodaren, igro in pol. S tem, da posamičen lik nima niti več preoblek, le avtočki in aviončki poznajo tri oblike. Večina denarja torej odpade na precenjeno plastiko. Resda so figurice edinstvene in ko nadgradiš vozilo v igri, v novo formo sestaviš tudi otipljivega. A kljub temu te kocke nikoli ne bodo zašle v korito z 'navadnimi' za mešano sestavljanje. S figuricami vred bodo vselej ločeno in varno spravljene ter uporabne izključno za videoigranje. Pri tem imajo za razliko od Skylanderjev in Disneyjevih kipcev še to hibo, da ob padcu mikroelementi letijo na vse konce. Lahko jih sicer za ročno igranje populiš s podstavkov in na portal zlagaš samo te okrogle ploščice, ampak to izpade bedno in nekako izgubi smisel. Zato sem pri tem poudarjanju toys to life kritičen do 'igračaste' plati mehanike. Poleg tega: kje hudiča je figura Lorda Vortecha??

Kocke se še lep čas ne bodo zavedale samih sebe in okoliških, da bi lahko sestavil karkoli in stvaritev instantno preslikal na zaslon. Toda Lego bi Dimenzijam dvignil vrednost, če bi z razpoznavnim podstavkom opremil več svojih igrač. Tisti koščék je poceni, zato bi ga komot vključili v večje škatle. Lastniku ninjagotov, gospodarjevskih setov, deloreana, vseh Springfieldčanov in drugih maket iz 'dimenzijskih' tematik se vendarle zdi zamalo, da mora še enkrat plačevati za iste stričke in modelčke. Že tako je štartna škatla znatno dražja od Skylanderjev in Infinityja. V dragih razširitvah je vsebine bore malo, zasluži pa dolga veriga trgovskih členov. To se mi resnično upira. Ampak naveza Dancev in Warnerja cika na svojo gromozansko komuno in, ja, tudi sam sem videoigračo hlastno pograbil. Vseeno je priporočiti ne morem in ne smem. Toliko je dobrih lego iger za par desetakov, nakar za dodatne evre raje otroku ali sebi privoščiš škatlo kock po želji. Tàko za ta pravo špilanje.

WB Interactive za PS4 / PS3 / XBO / XB360



Lego Dimensions so uradno naprodaj le na nekaterih evropskih trgih, zato je pri nas Müller edini trgovec z njimi. Če kupuješ, med dodatki obvezno nabavi nekaj letečega, po možnosti iz dodatnega sveta.



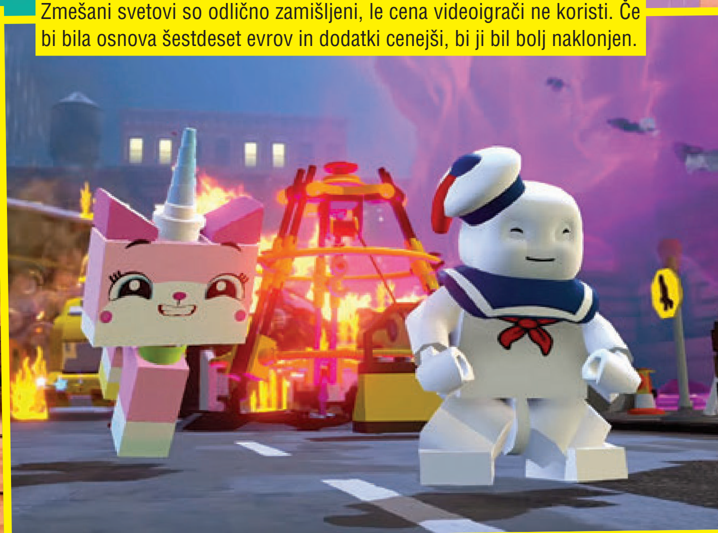
Doctor Who je najboljši level pack, toda dogajal bo le poznavalcem BBCjeve TV-serije. Ti bodo namreč čislali Daleke, mikroreference in vseh dvanajst Doktorjev! Figurica pa je le od aktualnega.



Zmešani svetovi so odlično zamišljeni, le cena videoigrači ne koristi. Če bi bila osnova šestdeset evrov in dodatki cenejši, bi ji bil bolj naklonjen.



Razširitev Midway Arcade izide ta mesec in bo prinesla figurico 'gamer kida'. Svet se bo napajal iz Gauntleta, Spy Hunterja, Robotrona in številnih drugih klasik.




Unravel je lahkotnejša miselna skakalščina, ki je primerna tudi za mlajše. Junak je vselej privezan z nitjo. Z njo niha, si napravlja mostove in trampoline ...


Miselne zagonetkice zahtevajo nekaj premišljenega privezovanja in rinjenja predmetov, a prijemi bi lahko bili izkoriščeni bolje.

Unravel

Leder je sicer kul in slaboriten, a ni ga čez trenutek, ko doma snamem motoristično opravo in smuknem v topel, udoben in mehak volnen pulover. Volna gre z roko v roki z vonjem po frišno pečenih cimetovih piškotih, toplem božičnem čaju in čileksanju pod deko. Pri Nintendu to vedo in so občutja, ki jih prikliče puhasta tkanina, fino izkoristili v Kirby's Epic Yarnu in Yoshi's Woolly Worldu, ploščadarskima ustreznicama ležernega večera pred kaminom.
Na slične tipke pritiska Unravel, ki je s svojo luštkanostjo močno štrlel iz testosteronske EAjeve konference na lanskem sejmu E3, kjer so ga prvič pokazali. Že res, da imajo švedski razvijalci Coldwood za seboj le peščico omembe nevrednih povprečnic. A kdo se bolje spozna na štrikana oblačila kot snežni Skandinavci? Idejni vodja studia se je nekega dne ubadal s klobčičem in prišel do briljantne zamisli. Na njem ni le osnoval cortkanega glavnega lika, temveč je pomislil: kaj, če bi bil junak od strani gledane ploščadne arkade nenehno odvisen od dolžine niti? I, v kakšne zagate bi se lahko zapletel!

Zategni niti

Pritlikavi živordeči plišek se odpravi po spominih človeške družine, pri kateri se skriva. V vsakem od ducata nivojev mora najti broško, ključno za priklic memoarov. Jedrnato rečeno gre za sila preprost hodi-v-desno platformer, ki pa vsebuje zasuk. Yarny namreč za premikanje porablja volno, iz katere je narejen, in ta se obnovi le pri nadaljevalnih točkah. Če mu je zmanjka, oskubljen le nemočno vleče za shirano nit in ne more naprej. Tedaj se lahko vrne, odmota prejo in poskusi drugače. Nadalje po niti pleza, jo luča naokoli in niha čez drobne vrzeli kot Indy. Če z volno poveže vroči točki, si napravi most ali trampolin oziroma ustvari mašno.

Vse to zna že spočetka, a se dogajanje vseeno dosti razgiba. Ob eni od priložnosti vleče jabolka v lužo, da jo po njih prečka – plavati namreč ne zna in ko čofne, mu trda prede. Obteži gugalnico, da doseže visoko samokolnico, porine kabel v vtičnico, da zažene stroj, in na plaži v kletko zvabi rakovico. Lahkotnost preveva oba vidika, skakalnega in miselnega, veliko vlogo pa ima fizika, saj je treba poštekati nihanje. Žal so odmerjanje skokov, lovljenje in pristajanje nekoliko nenatančni, podobno kot v LittleBigPlanetu za playstation. Vendar ni dosti zaguljenih odsekov, ki bi terjali milimetrsko natančnost, življenj pa je neskončno, tako da ne boš bentil kot pri Oriju. Tudi sovražnikov ne mrgoli, le sem in tja se pojavi kakšna žival, ki jo je treba zaobiti. Tak je roj komarjev, ki Klobka upočasni, in vrana, pred katero se je pametno skriti.

Razpleti klobčič

Unravel z besedami ne pove dosti, temveč vzdušje ustvarja z okolico. Pripovedovalca ni in štorija je omejena na nekaj prividov, ki se pokažejo med raziskovanjem ter citate in fotografije, ki jih po stopnji vrne v album. Naj gre za spokojen jesenski gozd, zasneženo podeželje ali garažo, polno mašinerije – povsod je polno detajlov, ki orisujejo spomine. Ko iz hiše prvikrat stopi na vrt, se zvedavo ozira naokoli, na mrazu pa tako luštno trepeče, da se ti milo stori. Podoba je v gibanju zares čudovita, mestoma skoraj fotorealistična in vseskozi poudarja občutek majhnosti v ogromnem svetu. Nemara te na to opomnijo gromozanske železniške tračnice ali kolosalna srna v ozadju.

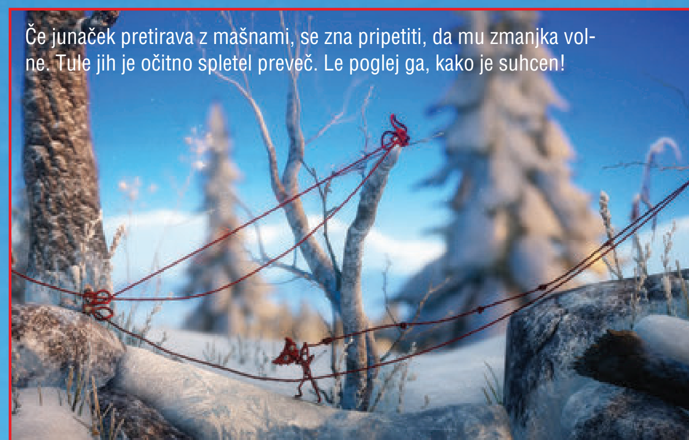
79	*"Razpleti me že!" veli igrica Kavbojcu z babičinimi očali.*
	XBO / PC — **Electronic Arts**

Prav zato, ker je izrecna štorija minimalistična, je ključno pozorno opazovanje okolice. Nič ni serviranega na pladnju in dosti vsebine je prepuščene lastni interpretaciji. Sam moraš zapolniti luknje v ganljivi pripovedi o družini, ki govori o neusmiljenem zobu časa, radosti, odraščanju in izgubi ter se dotakne onesnaževanja in pohlepa. Yarnyjev idejni oče pravi, da živordeča volna, iz katere je spleten, predstavlja ljubezen. Ko se zaplete in je zmanjka, ne more nadaljevati, a vedno ima možnost. Morda mora le stopiti korak nazaj, se zamisliti in odvezati kak vozel, da doseže klobčič in se nanovo ovije. Tako to gre – če smo preveč privezani na preteklost, ne moremo naprej.

Ko zmanjka preje

Če hitiš, lahko Unravel odviješ v nekaj urah, vendar se splača iskati po pet značkic v vsakem nivoju. Nekaj je postavljenih zoprno, saj se zna zgoditi, da imaš le eno šanso, da jih pograbiš. A dostikrat jih zakrivajo trši miselno-skakalni orehi, ki bi se jim bilo škoda ogniti. Bolj je nadležno, da pri težjih delih večkrat crkneš zavoljo nepredvidljive fizike in pasti, saj špil rad uči skozi umiranje. Terja pomnjenje vzorcev in ponavljanje, kar je v nasprotju s splošnim prijetnim občutkom. Junaku tudi ne bi škodila kakšna sposobnost več, saj se začno prijemi kljub kratkosti izkušnje kmalu ponavljati, dočim bi bilo moč izvrstno idejo o nenehni privezanosti izkoristiti še bolje.
A kljub vrzelim je Unravel lahkoten in simpatičen dolpotegljiv naslov, ki orosi oči z izvrstno podobo in ganljivostjo ter stane primernih 20 evrov. Nadejam se, da prisrčni lik ugledamo še kdaj in da dotlej postane manj neroden ter pogrunta še kakšno rabo svoje niti.


Podoba je v gibanju res navdušujoča. Trava se ziblje v vetru, voda se čudovito lesketa in podrobnosti je čuda. Zlasti lep je učinek, ki zamegli ozadje.


Če junaček pretirava z mašnami, se zna pripetiti, da mu zmanjka volne. Tule jih je očitno spletel preveč. Le poglej ga, kako je suhcen!



IZZIVALKA GRAVITACIJE

Pred štirimi leti je za vito izšla zanimiva letalno-borilno-raziskovalna arkada Gravity Rush. Zdaj je v olepšani inačici Remastered prišla na PS4, kjer bo letos sledilo uradno nadaljevanje. Sneti odgovori na vprašanje, koliko je vreden star špil z drkalice.





Dosti potez v bitkah nimaš in če hočeš zamenjavo za Bayonetto, boš razočaran. A pravi kleč je v tem, da se odlepiš s tal in se v črnivce zapikuješ.

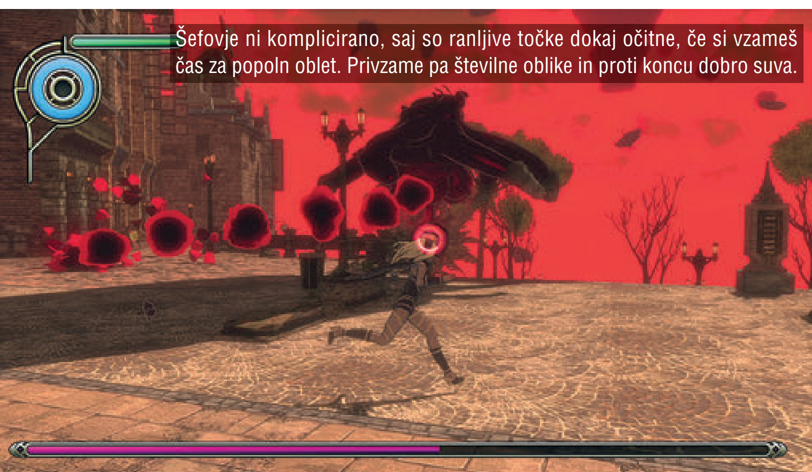


Nenavadni koncept letenje spremeni v padanje v vse strani. Tako se sicer počutiš superjunaško, a hkrati človeško falirano. Pa streljati tudi ne moreš.

Ekskluzivnih iger, torej tistih, ki so na razpolago samo za en sistem, je opazno manj kot pred leti. Pravzaprav so jih zvečine deležni računalnik in Nintendove konzole. A tudi Sony ima delež svojih, kar ne pomeni le velikank, kot sta Gran Turismo in God of War. Fin je denimo malo znani, le playstationov Gravity Rush, ki so ga z vite (Joker 234, 82) prestavili na sobnega bratranca. Gre za luštno zadevščino, ki upraviči nižjo ceno 30 evrov v digitalni ali ploščkovni verziji. Je namreč nekaj posebnega med vobče precej sličnimi si tretjeosebnimi akcijskimi pustolovščinami.

Marsikajstvo med platnicami

Samosvojosti se začno pri svetu in zgodbi. 'Gravitacijski naval' je postavljen v pravljično dimenzijo, kjer se čisto po japonsko mešata magija in tehnologija. Kot bi angleško mesto, opečnatih pročelij, motrili skozi tokijsko prizmo. V njem pristane mladenka Kat, ki ugotovi, da ji črna mačka daje čudežno moč letenja. A sprostitev ne traja, saj prebivalci pričakujejo, da jih bo dekle rešilo pred napadi črnikavih bitij. Ker je plemenitega srca, se kot sojena superjunakinja takoj loti naloge. Toda vse še zdaleč ni veseloigerno in juhejnaprejsko – folk je tečen, pojavijo se druge 'coprnice' in v zakulisju vre kisla župa.
Gravity Rush preveva večplastna, metaforična zgodba, v kateri veliko pomenijo detajli in v kateri je nemalo prepuščenega lastnemu sklepanju. Gruntanje, kdo je kak skrivnostni lik, kakršnih se sčasoma nabere, sicer terja miselni napor, a je na kraju nadvse zadovoljujoče. Za fasado običajnega boja dobrega z zlim, besednimi igrami in številnimi referencami se taji obilica sporočilnosti, ki se ukvarja z razgradnjo osebnosti in kritiko družbe. Čeprav fabula ni ponujena na pladnju, vsebuje določeno mero ekscentričnih japonskih čudnosti in je spočetka kilava, je vredna debatiranja tako s sabo kot z drugimi in je močna plat špila.



Šefovje ni komplicirano, saj so ranljive točke dokaj očitne, če si vzameš čas za popoln oblet. Privzame pa številne oblike in proti koncu dobro suva.

Temo na gobec

Slično pripovedi vsa igra terja nekaj časa, da se razcveti. Spočetka nisi navdušen nad grobimi teksturami, ki kljub stiliziranemu cel-shadanemu videzu režejo v oči, in privajanje nadzoru traja. Kat hitro zapusti tla in zaplava skozi zrak, vendar ne poleti kot klasičen superheroj, temveč proti cilju pada. S pritiskom na gumb jo spraviš v lebdenje, nakar pomeriš tja, kamor bi rad sfrčal, in jo poženeš. Da padanje ne poteka le navzdol, marveč kamorkoli, je pač lastnost pravljične dimenzije. Smer popravljaš z levo gobico ali z ustavljanjem, obračanjem kamere in vnovičnim zaganjanjem. Moč je tudi obračati joypad, tako kot si pred leti vito.
Sprva si štorast, da je joj, in to definitivno ni igra, ki bi jo prijel ter nemudoma mojstroval. A splača se vztrajati. Ko pridobiš občutek, postaneš spretnež, ki dela šviga-švaga po nebu in ne strpi več na tleh. Tedaj ti nobenih težav ne delata niti tek in dričanje po bočno obrnjenih zidovih ter stropih, pri čemer se kamera sama pravilno suče. Da visiš na glavo ali da si v luftu, daje vedeti tudi pojemajoča antigravitacijska moč, ki te slejkoprej prisili k pristanku na normalnih tleh.
Prav tako zamojstruješ bojevanje s črnivci, ki tvori lep del udejstvovanja. Kat nima orožij, temveč vse opravi z brcami ali letečim zaletavanjem. Tako spakam uničuješ svetleče pege, ki jih je na zajetnejših nakazah bistveno več kot na manjših. Prav dosti borilnih potez nimaš na voljo, toda važno je, kako si postavljen in koliko si precizen. Sčasoma se v zraku spopadeš s pravimi temačnimi titani, pri čemer se počutiš kot lovsko letalo ali mesen mech. Še dobro, da se Kat frpjsko okrepi in se iz začetne švohotnice prelevi v slaboritnico.

Naval zadovoljstva

Izključno samotarski Rush je v nekaterih pogledih zastarel. Mesto je kvadratasto ter prazno in čeprav je načeloma odprto, v njem ni dosti zadolžitev. Razen zgodbenih misij na rdeči niti, ki zadostuje za kakih deset ur, so tu le točkovalni letalno-borilni izzivi s spletnimi lestvicami. Po koncu ni opcije za new game plus, niti ni splošna težavnost posebej visoka. Toda kljub temu je špil svež in edinstven zaradi privlačnosti 'padajočega letenja' ter številnih presenečenj, od novih dimenzij in delov mesta prek razvoja zgodbe do epskih srečanj z gromozanskimi šefi. Neobvezni izzivi pa niso kar tako, marveč so dobro sestavljeni in zagotavljajo privlačnost za obvladače.
Če si naslov predribal na ročni drkalici, razen izkušnje na večjem zaslonu ni pravega razloga za nakup, saj je vsebinsko povsem enak. Zraven so vsi štirje vitini DLC-paketki z novim gvantom, dvema dodatnima misijama in dvema izzivoma. Če ga nisi in se ti alternativno padalstvo sliši vsaj malo privlačno, pa ti Gravity Rush Remastered iz srca priporočam. To je še en biserček v ekskluzivni knjižnici playstationa 4.



Odbijačine

Letos večdesetletnico praznujejo kar tri znane predstavnice odbijanja kroglice v zidake – Breakout, Arkanoid in DX-Ball. Zato se Sneti priložnostno vrne v môro arhitektov, kjer opečne konstrukcije neprestano razpadajo pod žogastimi trki.

Dosti 'klasičnih', okej, kot svet starih iger ima nek psihološki podton, ki jim je poleg ostalega omogočil hitro uveljavitev. Pri Pac-Manu je bilo to goltanje koščkov po labirintu z nenasitnim stiliziranim krogom, kar se je pokrilo z bistveno človeško potrebo po hranjenju. Pri Tetrisu pa je šlo za ustvarjanje reda iz kaotičnega naliva vse hitreje padajočih tetrominov. A ena naših ključnih želja je tudi uničevanje, drugače se ljudje ne bi med sabo pobijali. Oziroma si želeli spremljati narodnozabavnih oddaj na RTV Slovenija, kar spada pod nasilje do sebe.

Destrukcijski nagon je že v jursko-krednih sedemdesetih spodbudila Atarijeva uspešnica Breakout. V njej si s spodnjega roba zaslona proti zgornjemu z loparjem odbijal kroglico, ki je rušila opeke in se vračala k dnu. Slovenci Breakouta ne poznamo dobro, ker se je uveljavil na ameriškem igralnem avtomatu (pri nas so imeli lastniki ringlšpilov fetiš na Galago in druge streljanke). Smo pa intimno spoznali njegove številne klone in izvedenke ter igre, ki so se napajale pri tem elegantnem, večnem dizajnu, ki se po vsej verjetnosti ne bo nikdar odbil v grob.

Tu je torej cvetober odbijačin™, kjer so zbrani predvsem večji, v novejših primerih plačljivi naslovi. Če ti ne sedeta odštevanje novcev ali igranje na izvirnih platformah, vpiši besedo 'breakout' ali 'arkanoid' v tržnice s špili. Vsulo se bo zadetkov brez konca in čeprav večina spada v kategorijo nekajsekundnega preizkusa, kažejo, da žanr še zmerom brca.



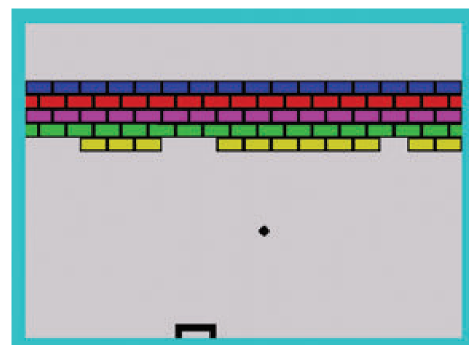
Arkanoid je kot najznamenitejši predstavnik odbijalskega žanra doživel ničkoliko predelav. Tista za NES je imela zraven celo poseben vrtljiv kontrolnik.



BREAKOUT

Atari za avtomat, 1976

To je starosta, očak, ki je pred štiridesetimi leti osnoval 'podiralsko zvrst'. Brez dvoma se je zgledoval po večnem Pongu, eni najzgodnejših videoiger, kjer sta si loparja pingpongarsko podajala žogico z leve proti desni. Toda kljub navidezni enostavnosti so na dizajnu delale kar tri velike face tistih in današnjih dni. Skupaj so ga namreč izmozgali ustanovitelj Atarija Nolan Bushnell ter osnovalca Appla Steve Jobs in Steve Wozniak. Za osnovo so vzeli enega od Pongovih loparjev in ga prestavili na spodnjo stran ekrana, igralcu pa naložili, naj kroglico odbija zid na gornji tretjini črnega polja. Ko se je dotaknila zidaka, je ta izginil, in če je na poti nazaj zletela mimo odbijača, ki si ga premikal levo in desno, si bil ob življenje. Ker so lastniki igralnic služili s kovanci, zmetanimi v avtomat, se je akcija kmalu pohitrila in za obdržanje žogice ter visok točkovni rezultat se je bilo treba potruditi. Nisi pa mogel zapreči pomoči prijatelja, saj sta se pred mašino izmenjavala. Breakout je postal molzna krava za Atari, ki jo je predelal za svoje domače sisteme in jo licenciral številnim firmam. Iz nje hočejo sok iztiskati celo danes, ko imajo za Android in iOS nared mikrotransakcijski Breakout Boost. Ni prav dober, tako kot zaradi strojnih omejitev in zoba časa ni več aktualen monotoni, zastareli izvirnik. Toda poplava klonov je tega sčasoma dodobra nadgradila. Presegla so ga tudi nadaljevanja, na primer kmalu izdani Super Breakout, Breakout 2000 za neslavni jaguar in spiritualni naslednik za PC in playstation iz leta 2000. Zlodjeva reč kar noče in noče umreti!



THRO' THE WALL

Psion za spectrum, 1982

Te preproste igrice za mavrico v drugačnih okoliščinah ne bi niti omenjal, saj Breakouta ni okrepila z ničimer bistvenim. Šlo je za primitiven klon, spisan v BASICu, z enostavno steno iz barvitih zidakov. Ko si ga podrl, se je izrisal znova, in to je bilo to. Celo točkovanja ni bilo. Toda nanjo številne slovenske spectrumaše vežejo nepozabni spomini, saj smo jo dobili na promocijski kaseti Horizons in nam je odprla vrata v svet računalniških iger. Tiste stranske opeke, argh …

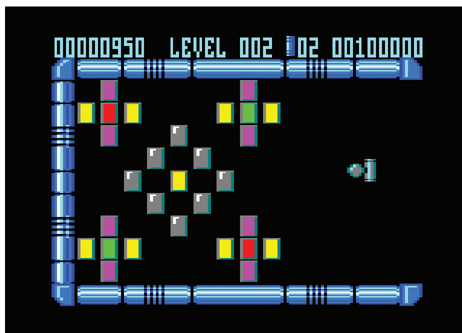


ARKANOID

Taito za vse živo (in zdaj mrtvo), 1986

Odbijačine so nastale z Breakoutom, priljubljene in bolj napredne pa so postale po zaslugi Arkanoida. Šlo je za tipičen izdelek Japoncev, ki so znani po tem, da nimajo izvirnih idej, vendar znajo zloščiti in spedenati prelomne zamisli ostalih. To so storili s tedaj deset let starim Breakoutom. Dodali so mu zgodbeni okvir, saj si se s futurističnoladjico Vausom, ki je preživela uničenje mamaladje Arkanoida, podal v vesolje … na triintrideseti stopnji poskrbeli za šefovski boj z znamenitim bitjem Doh, podobnim kipu z Velikonočnih otokov … vnesli bonuse, kot sta laser in lepljiv lopar … in dodobra razgibali iz opek sestavljene oblike. Ne le po zunanjosti, ki je denimo privzela obliko alienčka iz Space Invaders, marveč so uporabili zidake z različnimi lastnostmi. Srebrne je bilo treba trkniti večkrat, zlati so bili neuničljivi.

S hitrostjo odvijanja, gladkostjo in eleganco je Arkanoid osvojil igralnice in brž postal eden najpogosteje predelanih špilov za domače platforme. Mlajše gamerje je osvajal na wiiju (Arkanoid Plus), xboxu 360 (Arkanoid Live) in iphonu. V bistvu je že čas za izpeljanko za PS4! Dobil je lepo število nadaljevanj, med njimi Revenge of Doh in Arkanoid Returns, ki je dodal istočasno večigralstvo za dva. Čudovita igra, ki s sublimnostjo upravičeno mreži nove in nove generacije, ter zasluženo najbolj udarna odbijačina.



KRAKOUT

Gremlin Graphics za spectrum in C64, 1987

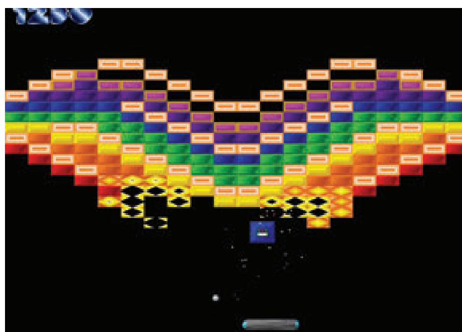
Drugi ključni Arkanoidov tekmec na domačih platformah je bil enoigralski Krakout. Vabil je zlasti s svojstveno postavitvijo loparja ob strani, tako da žogice nisi odbijal gor, ampak v levo ali desno. Stopnje so bile nekoliko kompleksnejše kot v Battyju, včasih že prav ugankarsko zamotane, saj je kroglica padala v prave labirinte. Za namenček so po zaslonu tečnarile otroške glave (lej, osemdeseta, prav?). A odbijalo je imelo svojstveno karakteristiko, in sicer je žogico pospešilo na tak način, kot si ga na začetku določil.



PEGGLE

PopCap za vse kakorkoli relevantno, 2007

Ena tistih igric, ki jih lahko poženeš kadarkoli in se imaš zaradi mešanja veščine ter naključnosti fino, je Peggle. PopCapova izgruntavščina je arkanoidno osnovo zmešala s fliperjem oziroma tokijsko pasivno avtomatno igro pačinko. Pri tej otopeli uslužbenci izstrelijo kroglico v polje in jo motrijo, kako pada proti dnu in na poti trka ob zatiče. Isto počneš v Pegglu, kjer je cilj odstraniti sleherno ključno oviro. Vendar spodaj čaka luknja, v katero loviš žogico in jo tako brezplačno vrneš na vrh. Zmerom bolj kompleksne in žlehtne stopnje, modus za dva, razgibana okolica in posebne moči so Peggle skupaj z izvedenkami (Nights, Deluxe, dvojka) spehale na vrh casual igranja, kjer ostaja.



DX-BALL

Nek garažnik za PC, 1996

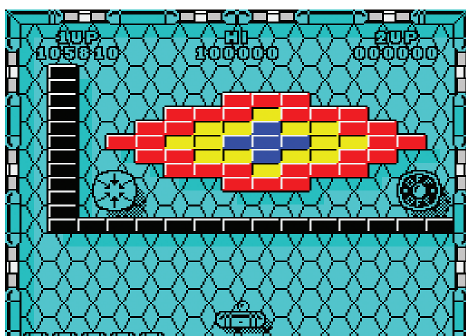
Če si z igričarsko kariero začel na osebnem računalniku v devetdesetih in poznal zastonjsko (freeware) sceno, si zagotovo gnal DX-Ball. Ta je pred dvajsetimi leti dodobra presegel tedaj že kar staro predelavo Arkanoida za MS-DOS, po kateri se je zgledoval z vdelavo powerupov. Folk si je na disketah masovno delil brezplačnico s petdesetimi nivoji, katere dogajanje je bilo hitro in vznemirljivo, neonska grafika 60-frejmsko gladka, opečne konstrukcije zanimive in bonusov nemalo. Zidake si denimo anihiliral z eksplozivno ter počasnejšo kroglo, in še dobro, da si ju imel, kajti moral si se ubadati z neuničljivimi in nevidnimi kosi sten, skrajšanim loparjem, lepljivo kroglo, navzdol polzečo celotno strukturo … DX-Ball je dobil urejevalnik nivojev in več nadaljevanj, ki pa niso bila več zastonj. Položnice.



WIZORB

Tribute Games za PC in iOS, 2011

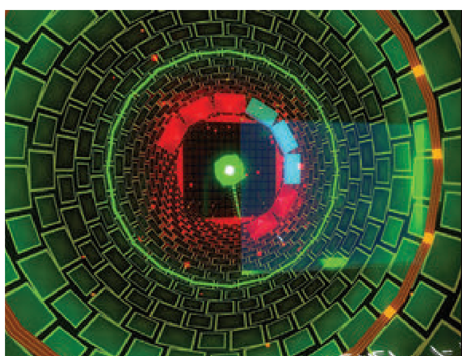
Golo nabijanje žogice v stene je dandanes malce pusto, zato indiejanski Wizorb to klasično osnovo spoji s frpjskim napredovanjem. Nastopiš v vlogi maga Cyrusa, ki obnavlja razrušeno vas in s čarobnim loparjem čisti stopnje. Srž je še zmerom precizno pošiljanje kroglice v zidake in tolovaje, le da imaš na razpolago coprnije. To so v bistvu stalni bonusi z omejeno zalogo energije, tako da se moraš sam odločiti, kdaj boš uporabil ognjeno kroglo ali vetrc, ki spremeni smer okrogline. To je zlasti važno pri obračunih s šefi, kot je rdeči zlodjevec. Bolje kot igraš, več zlata prejmeš in hitreje obnoviš kraj – ali pa cekine vložiš v ekstra življenja, saj je špil vse prej kot lahek. No, četudi te zna z množicami neuničljivih zidakov in gmotami capinov spraviti ob živce, pokaže, kaj vse se da storiti z ancientno, a trdno zasnovo odbijačin.



BATTY

Elite za spectrum in C64, 1987

Ko je Arkanoid prispel na slonokoščenca in mavrico, odbijaške arene ni imel zase. Založnik Elite je namreč pristavil piskrček z Battyjem, ki se je številnim priljubil celo bolj kot Arkanoid. Morebiti zato, ker slednjega zaradi vnaprejšnjega nakupa Battyja sploh spoznali niso, ali pa zato, ker je bila alternativna izbira tako vznemirljiva. Njeni nivoji niso bili tako izpiljeni kot v japonskem izvirniku, toda vsebovala je alienske sovražnike, ki so preletavali zaslon, srali bombe in motili pot kroglice. Adrenalin so takisto sproščali močnejši powerupi, na primer trojna žogica in preskok na naslednji nivo. Simpatičen, farbovit in udaren klon z izmenjevalnim večigralstvom.



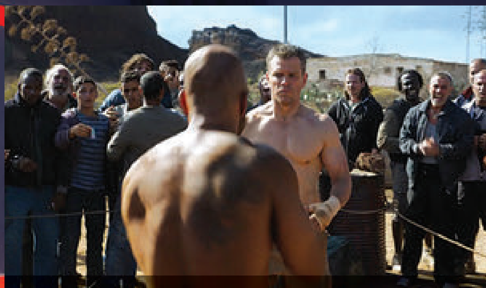
PROTON PULSE

Zero Transform za VR, letos

Ko si na glavo posadiš vizir za navidezno resničnost, desetletja stari pristopi zaživijo nanovo. Ravno to se zgodi odbijanju žogice, ki ga v Proton Pulsu izvajaš prvoosebno. V tem malem, zabavnem naslovčku s premikanjem glave vodiš prozorno ploščad in v globino vodnjaka vedno znova pošiljaš žarečo kroglo. Ta uničuje sprva redke in nato gostejše zidake raznoterih oblik, ki so v 3D-prostoru bodisi pri miru bodisi se premikajo. Zazdaj je Pulse na razpolago za google cardboard in gear VR, pride pa tudi na velike sisteme.

SREBRNA PLATNA 16

Filmski letošnjik bo oziroma je že v znamenju stripovskih superjunakov. Te spektakle smo napovedali prejšnji mesec. Prav tako smo že večkrat pisali o odvrtku Vojne zvezd, ki pride decembra. Tokrat JCT naniza še ostale letošnje slikosučne povesti, ki padejo v uč.



JASON BOURNE
julija

Bourne Legacy z Jeremyjem Rennerjem ni bil dorasel kultni trilogiji o ameriškem vladnem atentatorju z izgubljenim spominom Jasonu Bournu. Zato je s petico zopet tu naveza igralca Matta Damona in režiserja Paula Greengrassa, da pokaže Bondu, kdo je večji frajer pod očmi satelitov. Čeprav opazno starejši, bo Bourne vnovič radodarno delil pesti v grla in kolena v ledvice, kajti iz mirovanja, kjer si krajša čas z nelegalnimi borbami, ga izbeza nova mednarodna zarota. Damon, ki sodeluje pri scenariju, namiguje na pravi zaključek izvirne trilogije, vendar ne tudi na konec celotne filmske serije. Med novimi obrazi izstopa letošnja ex-machina oskarjevka Alicia Vikander, falot bo Vincent Cassel.



THE ANGRY BIRDS MOVIE
maja

Ptičji junaki razširjene mobilniške igrice bodo dobili svoj prvi celovečerec. In z njim roke, saj teh okončin v igralniški verziji in doslej posnetih kratkih animiranih filmih niso imeli. Predstava bo s Ptičjega otoka, kamor uletijo navidez prijazni prašiči. Edini ptič, ki jim ne zaupa, bo rdeči jeznoritež Red, obiskovalec tečaja obvladovanja jeze. No, ihta mu bo prišla prav, ko se bo moral zoperstaviti harajočim veprom in do sodelovanja pripraviti še ostale pernate prebivalce, med njimi nepredvidljivega Boba in brzega Chucka, oba poznana iz špilčkov. Ustvarjalci se pridušajo, da bo šlo vse prej kot za rutinsko kešatorstvo, marveč da bo film jeznih tičev iskreno smešen in iskrivo bister. Mogoče pa res.



STAR TREK BEYOND
avgusta

Petdeset let po televizijskem prvencu bodo platna v režiji Justina Lina (Fast & Furious), a še vedno v produkciji J. J. Abramsa ozarile tretje sodobne Zvezdne steze. Kirk, Spock in druščina bodo na robovih civiliziranega vesolja odkrili neprijetnosti. Med drugim Kralla (Idris Elba), pripadnika nove, plazilske vrste. Ustvarjalci naj bi se dosti naučili iz drugega dela Into Darkness, ki je bil pri fanih slabo sprejet. Med drugim bo ton znova bolj svetel, optimističen in zabaven, k čemur bo prispeval komik Simon Pegg kot eden od scenaristov. Bojda pa ne bo šlo vnovič za avanturo, ki bi temeljila na rivalskem prijateljstvu med Spockom in Kirkom, temveč se bo Vulkanec več družil z zdravnikom Bonesom.



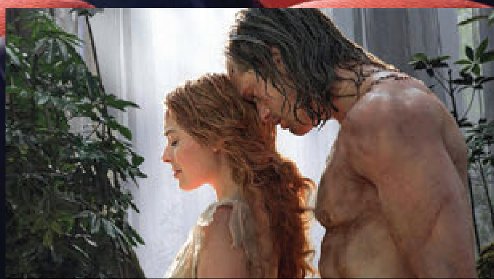
TMNT: OUT OF THE SHADOWS
junija

Vmes si morda že pozabil, ampak dve leti tega je v kina prišel nov začetek priljubljene stripovsko-risankaste franšize. Kvartet človekolikih, v ninjitsuju podkovanih kornjač je kriminalske riti brcal spektakularno, praznoglavo in z Megan Fox ob boku, kot se za izdelek Michaela Baya spodobi. V nadaljevanju se bo taista posadka ubadala s še močnejšim Shredderjem, ki si bo omislil lastne mutante, ob njem pa bo New York napadel nov sovražnik, Krang iz Dimenzije X. Ja, to je tisti motorizirani možganko – vse po starem, torej. Tržniki poudarjajo prisotnost NBA-košarkarjev, kot je Carmelo Anthony, fane pa bo navdušil nastop izvirne April O'Neal izpred ohoho let, ko so bili nindželvaki še nedolžni.



ASSASSIN'S CREED
decembra

Čeprav bi se lahko Ubisoftov novonastali studio in distributer Fox odločila za upodobitev obstoječih scenarijev iz iger, bo enostavno klicani film Assassin's Creed segel na nova področja. Junak bo španski morilec Aguilar de Nerha ('kraj za orle'), ki bo skakal po skodlastih strehah 15. stoletja. V tradicijih prvih iger iz serije bo dogajanje preskakovalo na moderne čase, kjer bomo spremljali Aguilarjevega daljnega potomca Calluma Lyncha ('golobico'). Ta bo odkril rodbinsko povezavo s starodavnim ašašinom in se z odklepanjem genskih spominov nabildal za zoperstavitev modernim vitezom templjarjem. Vlogo enega in drugega ubijalca bo imel Michael Fassbender, kar je lepa popotnica.



THE LEGEND OF TARZAN
julija

Džungelski mišičnjak, ki je zaradi svoje živalske prvinskosti za marsikatero Jane idealen moški, se bo vnovič odzval klicu narave. Na povabilo britanskega parlamenta se udomačeni in srečno poročeni Tarzan kot trgovski odposlanec odpravi v Kongo, da bi raziskal sumljive aktivnosti v rudarskem taboru. Pri tem se nevede zaplete v nevarno igro prevar, ki si jo je zamislil skorumpirani belgijski stotnik Rom s frisom Christopherja Waltza. Igranih tarzanovskih prigod nismo videli vse od leta 1998, tokratna zgodba pa temelji na izročilu Dark Horse Comics. Mišice in opletanje po špagah bo ob nepogrešljivem tuljenju razkazoval Alexander Skarsgård z vampirskim slovesom (True Blood).



THE SECRET LIFE OF PETS
avgusta

Tudi domače živali imajo probleme. Srečno udomačeni Max doživi rahli živčni zlom, ko njegova lastnica domov pripelje brezbrižnega mešanca Duka. A kosmata prijatelja morata kaj hitro zgladiti nesoglasja, saj se na obzorju pojavi nova grožnja. Beli zajček rekrutira vojsko zavrženih hišnih ljubljenčkov, da bi se maščeval štirinožnim, pernatim in plavajočim kolegom, ki nič hudega sluteč uživajo v idiličnem sožitju z lastniki. Nov poskus studia Illumination Entertainment, zaslužnega za uspešnici Jaz, baraba ter Minioni. Preverite, kakšno žurko znajo narediti živali, ko so same doma, in se prepričajte, da je lahko mikser odličen masažni aparat. Če seveda merite v višino le borih dvajset centi.



HARDCORE HENRY
aprila

Hardcore Henry podobno kot zombijski Pandemic jezdi navdušenje nad prvoosebnimi špili, saj spomni nanje tako po perspektivi kot štoriji. Naslovni junak se brez spomina zbudi iz kome v tajnem laboratoriju in uzre ugrabitev svoje žene. Toda v spancu so iz njega napravili nadčloveškega kibersoldata, ki preživi padce z nebotičnikov, zato se dečvo odpravi iskat. Ker je prizorišče Moskva, v kateri ga hoče slehern mafijaš ustreliti v obraz, ga čaka ogromno iz bližine posnetega krvošprica in trenja kosti. Mu pa na pomoč priskoči skrivnostni Britanec, gobčni Jimmy v podobi Sharlta Copleyja, ki je sam zase razlog, da bo tole treba videti. No, ne sam, kajti v sodelovanje so prepričali tudi Tima Rotha!



ULTRAMAN

julija

Tokio. Vse je mirno, ljudje hitijo v službo in nakupovat rabljene gate srednješolk z izrazitim belim tokom. Kar se izpod tal nenadoma vzpne orjaška dinozavrska beštija na štirih nogah in s poudarjenim rogom. Hm, maščevanje narave in falični simbol v enem? Takoj je na prizorišču junaški Ultraman, takisto nekaj deset metrov visoka mešanica človeka in aliena. Kdo bo koga, se ne ve do 7. 7., ko ne preveč visokoproračunska produkcija dospe v japonska kina in kasneje še v zahodna. Ultraman je drugače stara zadevščina, ki v obliki TV-serije sega v šestdeseta in beleži boj powerrangerskih junakov proti gigantskim nakazam. Vendar ni šlo za risanko, temveč za živo akcijo z miniaturami. Maš na Tubi.



WARCRAFT

junija

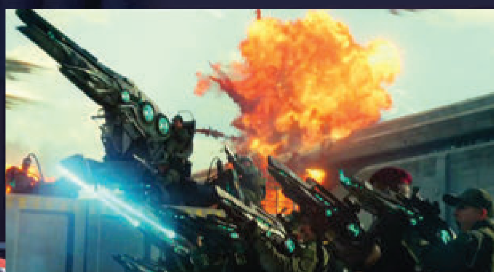
Film po eni največjih igralskih franšiz ljubitelji pričakujemo z mešanico navdušenja in strahu. Po eni plati gre za prek sto milijonov dolarjev težak spektakel z nadarjenim režiserjem Duncanom Jonesom, vikingom Travisom Fimmelom v vlogi sira Lotharja in tesnim sodelovanjem Blizzarda. Po drugi pa prva prikolica ni docela navdušila spričo preočitnih digitalnih učinkov. No, ti so potrebni za prikaz Doomhammerja, Durotana in drugih legendarnih orkovskih silakov, ko njihovo divje ljudstvo s propadajočega planeta Draenorja skozi dark portal vstopi v Azeroth in sproži vojno z ljudmi. S tem povzema dogajanje čisto prve igre v seriji, tiste strateške, ki je mladiči žal ne vedo. Njihov problem.



ICE AGE: COLLISION COURSE

julija

Najuspešnejša franšiza Foxovega animacijskega studia Blue Sky bo dobila peto poglavje. Ustvarjalci so očitno izčrpali vse zemeljske katastrofe, ki bi jo naprtili ubogemu Scratyju, zato se dogajanje tokrat seli (tudi) v vsemir. Hiperaktivni praglodalec namreč med lovom na zmikljivi želod slučajno odkrije ostanke zapuščene vesoljske ladje, kar je izhodišče za njegovo galaktično prigodo, s katero po stari navadi ogrozi usodo Zemlje. Posledice nebesnega dogajanja bodo občutili tudi prijatelji lenivec Sid, smilodon Diego in mamut Mani z družino, ki bodo paniki navkljub očarani nad čudovitimi svetlobnimi učinki. Srečali bomo nekaj novih likov, med njimi Diegovo potencialno sabljezobo ljubezen.



INDEPENDENCE DAY: RESURGENCE

junija

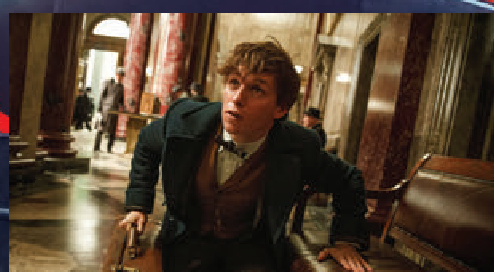
Independence Day je bil prvi moderni spektakel katastrofe, v dvojki pa se nezemljani po dvajsetih letih vračajo s še večjimi letečimi ponvami in antivirusom. Tokrat bodo velemesta pulili s površja in z njihovimi ostanki bombardirali druga. Roland Emmerich, pač. Vendar človeštvo od prve invazije z zaplenjeno tujsko tehnologijo napravi superlovce in žarkovne topove. Pri testiranju takšnega letala se smrtno ponesreči lik Willa Smitha, pilot Hiller, ki ga v Resurgencu ne bo. Zato bosta aliene z neba klatila njegov sin (od Hillerja, ne Jayden) in novi dežurni ljepotan Liam Hemsworth. Nove invazije tujih bitij ne gre jemati kot prispodobo begunskega vala – ta se zgrinja nad Evropo, ne nad Ameriko!



GHOSTBUSTERS

julija

Koga že pokličeš, ko gre vse narobe? Po sedemindvajsetih letih, kolikor je minilo od dvojke, bomo dočakali še oživitev zabavnih Ghostbustersov. Ampak nadležne duhce bo tokrat preganjala četverica deklet na čelu z vedno freh pritlikavko Melisso McCarthy! Za še en osvežujoč reboot po zasnovi tretjega dela, ki je v predalih počivala petnajst let, je kriv vsestranski špeglar Paul Feig. Ta obljublja miks paranormalnega in akcijskega v navezi s staro zasedbo na čelu z Murrayjem ter ponarodelim glasbenim hitom. Bojevitim lepoticam je zaradi estetske uravnoteženosti dodan najbolj seksi Zemljan Chris Hemsworth. So pa mašine za uničevanje prikazni še vedno podobne kantam za škropljenje.



FANTASTIC BEASTS

decembra

Eden prvih učbenikov, ki jih je Harry Potter odprl na Bradavičarki, se je nanašal na zverinjak. V njem je znani magijolog Newt Scamander popisal vsa bitja, od hipogrifov do zmajev, nakar je za hec enciklopedijo čisto zares spisala in izdala še Rowlingova. Ker so njene ideje zlatonosne, Warnerjev studio na tem temelju pripravlja nov film iz znanega sveta. Toda Harryja na platnu ne bomo videli, kajti zgodba se dogaja sedem desetletij prej v New Yorku. Glavni junak je prav Newt, ki ga igra oskarjevec Eddie 'Stephen Hawking' Redmayne. Fant pride na vseameriški coprniški kongres, ki je sklican zavoljo bunkeljske ekstremistične organizacije. Nakar mu iz čarobnega kovčka pobegli živalski vrt ...



BFG

julija

Tudi slovenski otroci dobro poznajo britanskega pisatelja Roalda Dahla, ki jim med drugim dal Willyja Wonko, Matildo in Velikega dobrodušnega velikana. Prvi zgodbi že imata igrano filmsko upodobitev, Spielberg pa za Disney pripravlja visokoproračunsko predstavo po tretjem romanu. Štorija bo sledila siroti Sofiji, ki se spoprijatelji z edinim vegetarijanskim velikanom, nakar se vkup podata na pravljično pustolovščino v Sanjsko deželo. A tamkajšnji velikani so ljudožerci in jim še posebej tekne dobro uležana otročevina. Pomisel na japanski Attack on Titan sploh ni napačna, dasi BFG ne bo film, ki bi otrokom povzročal more. Navsezadnje bralci vedo, da dobrodušni velikan skrbi za lepe sanje.



BEN-HUR

avgusta

Peta filmska priredba romana Ben-Hur od Lewa Wallaca naj bi bila bolj zvesta literarni predlogi kot spektaklu s Charlesom Hestonom iz leta 1959. V osrednji vlogi bo naslovni judovski princ, ki se po krivem znajde v rimskem suženjstvu, nakar se izuči za vprežnega dirkača in se vrne v domovino, kjer je priča križanju. Tokrat naj bi Jezusa celo videli, torej že drugič letos (ravno je namreč štartal 'njegov' film Risen). Zaigral ga bo Rodrigo Santoro, Kserkses iz 300. Druge vloge si delijo Jack Huston, Morgan Freeman, negativec Toby Kebbell in lepotica Nazanin Boniadi. Menda jim znamenitega prizora dirke z vpregami italijanske oblasti niso dovolile posneti na rimskem hipodromu Circus Maximus.



KILL COMMAND

maja

V bližnji prihodnosti se elitni vojaški oddelek stotnika Bukesa odpravi na skrivno vadbišče na samotnem otoku. Toda rutinska vaja se sprevrže v moro, ko soldatje pogruntajo, da so zaplato sredi morja okupirali inteligentni roboti, ki do živih bitjec niso prizanesljivi. Drugače povedano, jedo jih, z malo strojnega olja in sojine omakce. Kill Command bo še eden v vrsti terminatorskih filmov, ki se lotevajo vznika samozavedanja v silicijskem vezju in boja s kovinkoti na življenje in smrt. Prikolica kaže na bolj poceni produkcijo, ne spektakel stila Transformerjev, a Britanci znajo s takšnimi filmi presenetiti. Tudi zasedba je manj znana; še najbolj domača bo bjonda Vanessa Kirby iz Everesta.

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON: SWORD OF DESTINY

Prežeči tiger, skriti zmaj ni brez razloga eden uspešnejših in na zahodu bolj spoštovanih izdelkov moderne kitajske kinematografije. Četrti del pentalogije starih romanov se je pod taktirko prefinjenega režiserja Anga Leeja prelevil v epski borilni film, poln elegantnega bojevanja srednjeveških mečevalcev in srce parajoče romance med vojščakom Li Mu Baijem ter vojščakinjo Yu Shu Lien. Še zdaj, šestnajst let kasneje, je film odličen, tako izvedbeno kot po moči zgodbe, in je čista wuxia klasika. (Wuxia, izgovori 'vušja', je zvrst filmov, ki kaže pustolovščine mojstrov borilnih veščin v starodavni Kitajski.) Zato je nepojmljivo, da si je mreža Netflix drznila umazati njegovo ime s posiljenim, brezzveznim nadaljevanjem.



Michelle Yeoh je malezijska igralka, ki pri triinpetdesetih nima težav z raketnim frčanjem in sesekljanjem čete barab. Niso se spomnili privlečí lokostrelcev.

Dotična beseda je sicer na mestu, saj spletno razpečevani film temelji na petem romanu v seriji Crane-Iron. Vendar je Sword of Destiny bistveno bolj cenena in stilistično inferiorna zadevščina. Z enico jo povezuje obraz nekoliko starejše Michelle Yeoh kot Shu Lien, ki leta po umrtju Mu Baija pride iz visokogorskega samostana v Peking po njegov slavni meč, žadasti Green Destiny. A do njega se kani dokopati mrki sabljač Hades Dai (očitno je ušel iz Grčije, ne vem) s pribočniki. Mednje sodi mladi Wei-Fang, ki se med tatinstvom zagleda v Lienino učenko, svoje pa doprinesejo še slavni bojevniki, ki prihitijo branit meč, med njimi nekdo iz Lienine preteklosti.
Iz te potencialno bogate podlage nastane medla, profana, v nasprotju z izvirnikom nič kaj pesniška azijska sekljačina. Udrihanje je standardna mešanica vrvastih akrobacij, resnobe, humorja in fantazije, kjer pozitivski vojščaki uporabljajo namenoma pretirane hecne sposobnosti (en je debel želvak, drugi mlati z oklepljenimi rokami, tretja luča nože iz plašča ...) in, ko jih prime, poletijo v luft. To je bilo v izvirniku del poetike, tu pa izpade butasto. A še zdaleč ne toliko kot plitka, luknjasta zgodba, v kateri je težko najti trohico vrednosti. Bedno oponašanje prvenca dodatno pokvarijo leseni nastopajoči, ozkost vizije in splošna mlačnost vsega. Medtem ko je bil izvirnik umetniški spektakel, ki je zastavljal mnoga poglobljena vprašanja, je Sword of Destiny plehka akcijada z zanikrnim in krneki negativcem, ki je fajtov ni sram brez vsakega smisla postaviti na ledeno jezero sredi zime, pet minut stran od savan in puščav. Šur, za mesečni streamerski desetak je dobro vse. ***Sneti***

Sword of Destiny vrtijo na Netflixu in pri riževem vinu se zaklinjam, da ni vreden ure in pol pozornosti.



Plastičen Justice League se ne jemlje resno kot v ostalih risankah. Vsi so prešerni in šaljivi. Razen Batsa.

LEGO JUSTICE LEAGUE: COSMIC CLASH

Oboževalci Supermana, gledalci Flasha, somišljeniki Batmana in ljubitelji legic, radujte se! DCjeva krovna firma Warner Bros. je v navezi z vikinškimi kockarji izdala že peto plastično-superjunaško risanko. Po prejšnjih grdobijah Lexa in Legije pogube se Zveza pravičnikov tokrat zoperstavi vesoljskemu androidu Brainiacu. Ta zelena nemeza je znana po zbiranju civilizacij oziroma planetov. S pomanjševalnim žarkom svet kratkomalo vloži v kozarec kot kisle kumarice in ga spravi v svojo zbirko. Na tak način je Brainiac po izročilu arhiviral kriptonsko prestolnico Kandor in grozil Zemlji v igri Lego Batman 3: Beyond Gotham. Tokrat niso njegovi plani nič drugačni: modri planet sodi v njegovo planetarno kolekcijo, ne v nek boguzaritni krak Rimske ceste.
Dasi te risanke tržijo desetletnikom in se junaclji, posebej Flash in Cyborg, obnašajo kot trapci, bo le odrasel geek spoznal in čislal vse fore in reference. Štosi segajo od klasičnega Batsovega I-work-alone-mrščenja in Supsovega superpravičništva do navezav z drugimi kanoničnimi zgodbami. Recimo ko Hal navrže, da Bruce pač ni njihov prijatelj, *"saj v prostem času razmišlja, kako onemogočiti slehernega od 'sodelavcev'."* Najbolj posrečen od vseh je Brainiacov karakter oziroma vse njegove različice. Robot ni toliko zloben kot zgolj sprogramiran na 'control alt destroy'. Zato neprestano smešno ponavlja "Recalculating, recalculating," ko mu rešimožje ter rešižena prekrižajo izračune.
Ko je vse to vpeto v lego svet s tradicionalnim hecnim gestikuliranjem lego figuric, izpade vesoljsko dogajanje res duhovito in boljše od mnogokatere navadne risanke na to tematiko. Uro in četrt dolga predstava se ne ustavi niti za sekundo in v svoji pestrosti vključuje več časovnic, kjer tovarišija sreča Vandala, Kapitana Feara, Super Girl in herojski krožek iz 30. stoletja. Cosmic Boya, glavno faco slednjega, pa v obliki ekskluzivnega lego stričká sladokusci dobijo v modrožarkovni izdaji. Skratka, v mojem svetu je niz lego risank obvezen ogled, četudi DCjev in Legovega emblem vsepovsod že sitita. ***LordFebo***

Ako si ljubitelj lego predstav, pustolovščino Justične lige najdi na blureju, guglu, eplu in sandokanu.



Brainiac je s svojo 'preračunljivostjo' res hecen. V roku nekaj let ga bomo videli tudi na filmskem platnu.

EBOLA
GLEDALIŠKA VIDEOIGRA



Sneti je po letih pripadnosti kinu, televizorju in monitorju deležen dobrega razloga, da vnovič obišče teater. Ogleda si udarno, izvirno in čisto domačo interaktivno predstavo Ebola.

Iti v gledališče se v teh časih sliši jako staromodno in analogno. Vendar na odrskih deskah poleg uprizoritev Županove Micke nastaja marsikaj eksperimentalnega. Ko se zavesa dvigne, nastopajoči lovijo kure, se onegavijo, čofotajo v bazenih in direktno nagovarjajo občinstvo. Slednje je v posodobljenem gledališču nasploh del dogajanja, bodisi tako, da igralce obkroža z vseh strani, bodisi kako drugače. Denimo na način, ki so si ga zamislili avtorji Ebole – da prisotni s telefonskim glasovanjem do neke mere usmerjajo potek dogajanja. Le-to pa je povezano s svetom špilov.

ZA DVA VIDA UVIDA

Junak je agent slovenske tajne službe Sova, ki ga zateženi šef pošlje reševat smrt dečve na ljubljanski železniški postaji. Mirni & metodični dabl-ou vrta, dokler ne pride do resnice mimo številnih bizarnih prijateljev in neprijateljev. Med njimi so povzpetniška policistka, potuhnjeni zdravnik in prifuknjen diler. Agent naposled prisopiha do razpleta, prikladnega za slovenski internetni čas, ki ga uokvirjajo sovražni govor, teorije zarote in strici iz ozadja. Toda ali je ta edini mogoč?
Čeprav se navedeno sliši resnobno, je Ebola v prvi vrsti komedija. Ostra, zajedljiva in obešenjaška, s profanostmi, politično nekorektnostjo ter streljanjem. Svoj delež k temu prispevajo prekopicevanja po odru, nemalo pa ulično moderen besednjak s pizdami, kurci, YOLOji in kokanji pica boyev. Nemalokrat sem se držal za trebuh od krohota, kajti nastopajoči sekajo. Anže Zevnik, ki ga morda poznaš kot voditelja kviza Vem!, je sijajen v vlogi stoičnega agenta in je v zategnjenem žebranju humornosti izredno smešen. Toda še boljši so kameradi, ki upodobijo več likov. Katarina Čas je izmenično hiperaktivna policajka, žrtvina zblojena bestička in spogledljiva medicinska sestra ... Vid Valič je fejkerski lastnik bara in tarantinovski razpečevalec drog ... krono pa nosi Vid Klemenc, ki med drugim oživi trzajočega hipsterskega žurerja, ki kar ne neha težiti. Njegovi frisi v naturalističnem slow-motionu so vredni stanovske nagrade.

DOTIK NADZORA

Največja posebnost Ebole je, da kot gledalec na številnih mestih določaš, kaj se bo na odru zgodilo. Pred začetkom se z mobilnikom neodvisno od operacijskega sistema povežeš s spletno stranjo, ki poskrbi, da se ti bodo na zaslonu samodejno pojavljali vprašalniki z nizom opcij. Te segajo od izbir, ali bo agent naročil v kafiču džus vodko, kokto ali liziko do večjih dejanj. Bo recimo varnostniku zatežil ali ga osvajal? Bo razvažalca pic fental ali mu dal keš? Zgodi se tisto, kar določi večina – ta je na premieri izbrala homoerotično flirtanje z vunbaciteljem in od kelnarja terjala rizle. Prav tako prisotni odločijo, kam bo agent šel, denimo najprej na kolodvor in nato v Klinični center ali obratno. Dejansko je moč v poteku predstave izgubiti vsa tri življenja ali do konca priti, ne da bi bili ob enega samega. Sprotne odločitve pa privedejo do enega od več koncev, ki so različni tako vsebinsko kot pomensko. Kul je tudi sam občutek naročanja akcij, zgražanje nad mnenji drugih in opazovanje črt na zaslonu poleg odra, ki kažejo, koliko odstotkov prisotnih se je odločilo za kaj.
Kot gamer sem bil navdušen, da se na odru dejansko odvije špil iz različnih zvrsti. Osnova je 'od strani gledana' pustolovščina z mnogo debatiranja, čeprav skorajda brez rabe predmetov za napredovanje. Stena za odrskimi deskami pa je platno, kamor se projicirajo filmčki, posneti v slogu videoigre. V njih junak z ukradenim avtom oddirka do naslednje scene in vmes nabira točke, mlati barabe ter se meni s prsato pocestnico, kot bi bil v GTAju. Vmes smo deležni pretepačine v slogu Street Fighterja, dočim na ekranu ob odru vidimo srčke, ki simbolizirajo energijo lika (idejo je dala Katarinca!), denar in krogle, kar se vse sproti prilagaja. Močan je vpliv Maxa Payna, saj se iz predstave cedi noir estetika, od namorjenega protagonista prek monologov v offu do vnaprej zjebane situacije.

GRAND THEATRE APPROACH

Avtorja Luka Cimprič in Andrej Zupanec sta si sprva želela, da bi imeli gledalci pritiskala z namenskim kontrolerjem s štirimi gumbi kot v Buzzu, a je bilo to stroškovno neuresničljivo. Videoposnetki, ki se ne vrtijo le med dramskimi prizori, marveč se z njimi stapljajo (tvorijo ozadje ali del dogajanja), pa koreninijo v prvotnem konceptu fiktivne igre GTA Ljubljana. Del priprav na Ebolo je bila še ena odrska avantura, miniaturka Ernesto gre v mesto po zgledu Leisure Suit Larryja. Tam je protagonist, takisto Vid Klemenc, flirtal z babami po pariškem hotelu, publika pa ga je vodila prek mobilnikov.
Kot igralsko izobražen gledalec sem si želel, da bi bilo še več cepitev poti in pravoverno avanturistične rabe predmetov, ki bi jih zapovedali gledalci. A četudi potencial ni docela izkoriščen, je Ebola posrečena zadevščina, med katero ti nihče ne teži, ker svetiš s telefonom, saj je ta del dogajanja. Ogled priporočam in zanj bodo še priložnosti; prvič v SiTi Teatru v ljubljanskem BTCju 22. marca.



Anže Zevnik kot agent Sove in Vid Valič kot lastnik kafiča pri Kliničnem imata duhovite dialoge. Nasploh je predstava smešna in marsikdaj je v njej čutiti obešenjaštvo Monkey Islanda.

ECO

Kratični priimek je podedoval po starem očetu, ki so ga italijanski jezuiti poimenovali 'ex caelis oblatus', kar pomeni 'dan iz nebes'. PrFOXa se zato zažene med knjige in razišče, koliko božanskega se je pretočilo v vrstice tega mojstra z imenom Umberto Eco.

Devetnajstega svečana letošnjega leta je umrl Umberto Eco, italijanski filozof, pisatelj in raziskovalec semiotike. Slednja je čudna znanost, ki jo zna malokdo pojasniti in zaradi nje se ob prebiranju Ecovih romanov poglabljajo brazde mnogih možganov. Gre za vedo o pomenu znakov, simbolov, tekstov in nenazadnje o komunikaciji. Če poenostavimo, gre za to, da avtor ustvari zgodbo, ki omogoča ogromno interpretacij, te pa so odvisne od bralčeve intelektualne širine. Zato se v njegovih najbolj znanih romanih znajdeš v vrtincu zgodovinskih, filozofskih, literarnih in znanstvenih dejstev ter alegorij, ki te občasno spravijo ob živce. Ecov repertoar ni za vsakogar, a vendarle si je pridobil na milijone oboževalcev, ki religiozno prebirajo njegove umotvore.

Ecovo fotografijo boste našli v slovarju tujk pod geslom erudit, človek z obsežnim znanjem mnogočesa. V razpravah in kolumnah se je lotil domala vsega. V eseju Ustvarjanje sovražnikov ugotavlja, kako je za narodno identiteto nujno, da najdemo sovražnike, naj bodo to migranti ali tisti pobarvani v druge politične ali nogometne barve. Morda se tu skriva rešitev slovenskega eksistencialnega vprašanja, a kaj, ko tega strica nihče v popolnosti ne razume. S postmodernistično ironijo in na momente bizarnim humorjem daje nasvete, kako potovati z lososom in ga stlačiti v hotelski minibar, če nočeš bankrotirati; kako jesti sladoled in ne uporabljati mobitela. Ecova filozofija prehaja od banalno zemeljskih težav prek estetike grdega do vprašanj o obstoju absolutnega ali božjega, če hočete temu tako reči. V letu 2007 je o grdobiji predaval v Ljubljani, Univerza pa mu je podelila častni doktorat.

"Živimo za knjige"

Eco je zase dejal, da je resen profesor, ki piše le ob vikendih. Njegov lepopisni prvenec Ime rože je izšel šele 1980., ko je imel za seboj že lepo zbirko strokovnih prispevkov. Ljubezen do srednjega veka je kronal z zgodbo iz samostana, kjer Viljem iz Baskervilla raziskuje nenavadne smrti sobratov. Če se boš prebil skozi detajlne opise umetniških del, te čaka detektivka, ki močno spominja na Sherlocka Holmesa (The Hound of Baskerville). Spirala zarote se v njej iz poglavja v poglavje bolj poglablja. Čtivo ni lahko, a ima svoje cukrčke. Kot že omenjeno, lahko bereš na več nivojih. Meni je najljubši ta, da so najboljše skrivnosti skrbno varovane v bukvah in da je branje življenjsko nevarno početje. Umetnost je od hudiča – to se ve. Če se ti ne ljubi matrati oči s tiskovinami, si poglej vsaj film s Seanom Conneryjem v glavni vlogi. Temu se reče minimalni standard v poznavanju Italijanovega ustvarjanja.



V 85. letu starosti je zastala prodorna misel italijanskega erudita Umberta Eca, ki se je v zgodovino zapisal kot pisatelj, filozof, ljubitelj umetnosti in izjemen poznavalec mnogih znanstvenih ved.

Za ljubitelje zarot je obvezno domače branje Foucaultovo (beri Fokojevo) nihalo. Gre za zanimivo fizikalno igračko, ki dokazuje vrtenje Zemlje, v romanu pa predstavlja osrednji motiv, ki pelje v skrivnostni svet templjarjev, iluminatov, prostozidarjev in drugih tajnih združb, ki so domnevno vse do sedanjosti povezane v megazaroto. Nekateri so buklo poimenovali Da Vincijeva šifra za intelektualce, saj je dosti bolj podrobna. Vmes te zna nekajkrat prijeti, da bi jo zabrisal skozi okno, poskusi preživeti, saj je zgodba napeta, četudi bo treba občasno kaj poguglati. Je absolutno najbolj bizarna, a magnetna mešanica zgodovinskih dejstev in Brokeback Mountain viteških momentov, kjer možaki v dvoje na konjih besnijo po Sveti deželi.

"Sporočilo v steklenici"

Ko so Ecovi obiskovalci v njegovem stanovanju zagledali metre in metre knjižnih polic z reci piši okoli 30.000 enotami, jih je rad podražil, da so to samo knjige, ki jih mora prebrati do konca meseca, ostalo pa hrani v službi. Tako si lahko samo predstavljamo, kako obsežno znanje so skrivale njegove sive celice. Mnogim se zdi, da je njegovo pisanje preveč hermetično, čeprav je sam zase trdil, da je stvari zbanaliziral, kolikor je mogel. A zabavni del njegove literature je ravno v tem, da bralcu nalašč daje miselne izzive, saj hoče od njega univerzalno in vsakič novo interpretacijo. Tisočere Ecove strani polnijo zvite mešanice starega in sodobnega, visoke in trivialne literature, znanosti in umetnosti, bralca pa puščajo v labirintu, iz katerega vodi veliko zanimivih, čeprav včasih trnovih poti.

Recite temu božja previdnost, navdih muze ali genialnost – pisateljsko pero Umberta Eca je vodila nevidna sila, ki bo bralce še dolgo vlekla k razvozlavanju njegovih ugank. Vedel je, da *"ko umreš, se tvoje delo ne bo izgubilo. Kar si nabral, boš zapustil kot sporočilo v steklenici."* Torej, dragi bralec tega zabavnika, ponujam ti izziv, da vsaj z enim prebranim naslovom počastiš izjemno delo sodobnega Nostradamusa.



Pisatelj se je najbolj poslavil s srednjeveško detektivko Ime rože, predvsem zaradi filma, v katerem je zakutanega preiskovalca skrivnostnih smrti v samostanu zaigral Sean Connery.



Umberto Eco je avtor skupaj sedmih romanov. Zadnji, Numero Zero, je izšel lani. Opus vsebuje še zajeten seznam strokovnih knjig in obvezno čtivo za študente Kako napisati diplomsko nalogo.



La abadía del crimen, Opatija zločina, je španska arkadna pustolovščina iz leta 1987 za osembitnike. Gre za posnemanje zgodbe iz Imena rože. V 2014 je nastal celo remake za PC, a znova le španski.

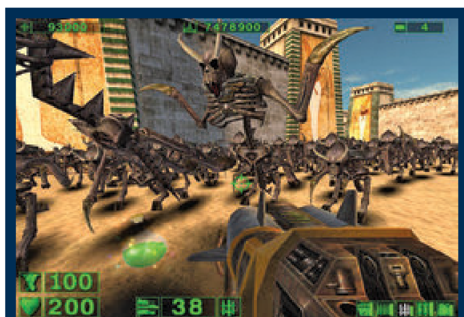
Svetovni prvak v računalništvu

Računalništvo' je očividno definirana disciplina. Na prelomu tisočletja se je namreč pravniški študent Matjaž Rogelj slovenski javnosti predstavil kot zmagovalec 'evropskega tekmovanja v računalništvu'. S to prestižno lovoriko se mu je odprla pot na 'svetovno tekmovanje v računalništvu' v Braziliji. Za projekt je od šolskega ministrstva, mesta Ljubljane in založnika Delo revije nafehtal okoli 14 milijonov tolarjev, kar inflacijski kalkulator preračuna v današnjih 75.000 evrov. Tako je fant, za katerega ni poprej slišal še nihče, odletel v Rio – ter zmagal tudi tam. Novico je sporočil naši tiskovni agenciji in slovenski časopisi so objavlili mastne čestitke Matjažu in hvalospeve slovenskemu znanju. Revija Stop, katere založnik je 'računalničarju' podaril milijonček SITov, je priobčil celo obsežen intervju.

Kot se je izkazalo v prihodnjih tednih, ko so se v primer poglobili resnični novinarji, je bilo vse skupaj en velik nateg. Četudi je bil leta 2001 internet mnogo manj razvit, so znalci vseeno pogruntali, da je bila stran tekmovanja postavljena umetno in da v resnici ne obstajata ne organizacija ne tako prvenstvo. Matjaž je sicer še nekaj časa obljubljal, kako bo dostavil vso potrebno dokumentacijo, nakar je najel Čeferinovo odvetniško pisarno in se zavil v molk. Za epilog je vpletenim pothiem vrnil denar, tožbi in kazni pa se je izognil, saj naj bi bil neprišteven. Tako se je končala druga najbolj odmevna medijska potegavščina pri nas (prva je bila seveda Arcadyum v Vrdlovcih), o kateri smo pisali pred točno petnajstimi leti. Matjaž je drugače kljub svoji neprištevnosti postal advokat, nakar smo ga predlani vnovič zasledili v medijih, ker je ogoljufal neke Albance. Kdo ve, če se je tudi pri njih tako poceni izmazal.

Joker 92 je poleg te zgodbe prinesel še številne zanimive prispevke: vedež o srednjeveških bitkah ... odgovarjalnik o japonskih risankah in stripih, ki je otvoril rubriko Japanka ... reportažo s prvega tekmovanja v legendi Deluxe Ski Jump ... oznanilo Grand Theft Auta III ... testis hecnega Microsoftovega igratorja strategic commander ... recenzijo filma Prežeči tiger, skriti zmaj ... in vseobsegajoč članek o bavljenju z videom. Slednji je še posebej zanimiv za hištorični vpogled, saj govori o zajemu analognega slikosuka, o nenavadnih škatličnih medijih, ki smo jim rekli 'kaseta miniDV', o priključku s-video, standardu PAL in prepletenem načinu. Takrat si res nismo mislili, da bomo imeli nekoč v žepih videozajemalke z razločljivostjo, za katero tedaj še niso izumili niti številke.

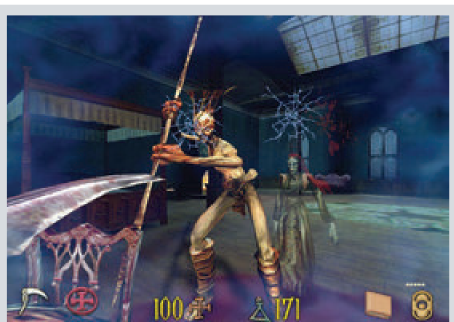




"Doom za nove čase" smo napisali v opisu **Serious Sama** (91). Dobesedno. Žanr 3D-streljank je napredoval v različne smeri, marsikomu pa se je tožilo po nerazredčeni, starošolski akciji. Točno to je prinesel Samo, hrvaški izdelek, ki se je po značaju in komentarjih zgledoval po Duku. Prostori in odprte lokacije so bile naphane s hordami pošasti vseh kalibrov, mi pa smo po njih nabijali z orožji onkraj domišljije. V spominu ostaja sobana s tisoč ministvori in polje z jurišem stotih brezglavih bombašev. "AAAAAAAAAHHHHH Yourself!"



Siedlerji, **Settlerji** oziroma po naše Naseljenci so bili lep čas največja znamenitost žermanske igrarske panoge. Male štrumfolične stričke, ki so žagali les, ribarili, gradili bajte in se smešno mikastili, smo vzljubili že v časih amige. Štirica (82) zavoljo že videnosti sicer ni dobila enako visokih ocen kot originalni prvenec. Toda simpatično postavljanje majskih, rimskih in vikinških naselbin ter boj proti klorofilofobu Morbusu so se nepozabno vtisnili v spomin. Ni čudno, da je založba kasneje točno štirico poizdala s polepšano podobo.



Groza v sodobnih igrah je pretežno psihološke, preživetvene sorte. **Undying**, ki je 86 prejel in se v mnoge sivinske vijuge nepozabno zapisal, pa je bil drugačne sorte igra – prvoosebna nažigačina, v kateri smo v 20. letih minulega stoletja preiskovali okultne grozote na temačnem posestvu. V grdavžne frise teminskih spakov iz bujne domišljije pisatelja Cliva Barkerja smo trosili svinec in jih obmetavali z uroki. Vendar špil istočasno ni pozabil na raziskovanje, vzdušje, uganke, pogovore in frpjsko napredovanje. Če so te spomini zamikali, Undying danes dobiš na Gog.com za pet evrakljev.



Final Fantasy IX (85) je bil zadnji FF za prvi playstation. Namesto v tehnološko in emo prihodnost žalobne osmice se je potopil v klasično pravljičnost ter je več povzemal po zgodnjih delih serije. Igrali smo cigana Zidana, ki se zaplete v reševanje gajstne princese, nakar avantura druščino popelje širom četverice kontinentov, polnih naselij, čveka in poteznega bojevanja. Kljub znižani težavnosti in dosti tlačanjenja je bila devetica pri blagajni uspešna in je danes kultna, brzda tudi zato, ker je omejena na PS1. No, je bila omejena, saj je že izšla za mobilije, zdaj zdaj pa se bo pojavila na Steamu.

272

NERAZLOČNO NAPISANE ČRKE | KAR JE ABSOLUTNO, ABSOLUTUM | RISTO SAVIN | ZDRAVILO | RAKUNJI PES V POREČJU AMURJA | HOTELSKI DELAVEC | SNOV, MATERIJA | MOČNO, TRDNO OBJEMANJE | PERJE PRI REPI

HITER PLES, CHARLESTON

IBSENOVSKA DRAMA

RINGO STARR

TRDA KOVINA (Co) | PRIPOVEDOVANJE

VEČNOST

ZAREBRNICA | NATRIJ

TEK, APETIT

UD ORGANIZACIJE | MAŠČOBNO TKIVO

REBRIČ. TKANINA | GROBO MLETO ŽITO

JUNAK IND. EPA | SMUČARKA ŠTUHEC

GESLO IZHAJA IZ SLIKE | TEKSTILNI IZDELEK | PREGLEDOVALEC POSLOVANJA | SPLETKA, NAKLEP | VINKO GLOBOKAR | KRAJ NA OTOKU PAGU | ŽILA ODVODNICA | NADAV, NAPLAČILO

AMERIŠKA PEVKA ROSS | ALUMINIJ

VLADA TREH, TRIUMVIRAT

AM. ATLET LEWIS | LJUDSTVO V ODISEJI

J(U)S GLAGOLSKI NAČIN, PASIV

AVSTRAL. VREČAR, KLOKAN

SOCIALNA DELAVKA, AKTIVISTKA PEČARIČ

GR. MIT. JUNAK | GLAS ČRIČKA

ŽOGA IZVEN IGRIŠČA, OUT

RAZPIS, KONKURZ | BRAZDA NA STRMINI

NOČNO ZABAVIŠČE | SL. PEVKA (METKA)

VERDIJEVA OPERA

VRANJI SAMEC

AM. FILM. IGRALEC (ROBERT DE ...)

STARA MAMA, BABICA

INDUSTR. KRAJ PRI SARAJEVU | RENIJ

REKA MED BIH IN HRVAŠKO

OKRASNI PTIČ | EVROPSKI VELETOK

UMETNOSTNI ZGODOVIN. CANKAR

VEK, DOBA | TINKARA KOVAČ

VITEŠKI, ŠAHOVSKI, TENIŠKI ...

NOGOMETAŠ (REDKO)

SORTA KROMPIRJA Z BELIM MESOM

DOLGOREPA PAPIGA

ZLATO JABOLKO

VRSTA ODRSKEGA PLESA

Dobitniki igre Rainbow Six: Siege: Jure Hauptman iz Ljubljane, Mitja Jovanovič iz Ljubljane in Monika Skarza iz Kopra. Rešitev je bila 'čelada'.

Izžrebanci kražke: Matjaž Grgurič iz Celja (Titanfall), Tilen Gombač iz Ljubljane (Phantom Pain). Rešitev: bananajam.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje slike, do 8. aprilija napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

KVIZNIK O AVENGERJIH

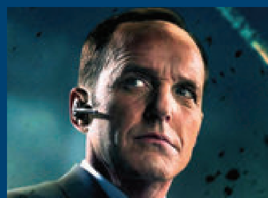
Igrarski oddelek Warnerjevih bratov nam je poslal peterico Lego Avengerjev za PC, ki jih dobijo le najbolj posvečeni ljubitelji Marvelovega pisanega vesolja in plastičnih sestavljank. Nadeni si torej Spideyjevo pižamo in sestavi Mjolnir iz duplo kock, pomagaj starki čez cesto ter potihem naštej vseh šest draguljev brezmejnosti, nakar zberi ves kisik v eni točki in prični napenjati možgane ter mišico. Osem črk – eno vprašanje ima dvoje pravilnih odgovorov – tvori pomembno geslo avengerjevskega bajeslovja. Vpiši ga v obrazec na Joker.si do 7. aprila.

1. Kako je bilo v stripih sprva ime Thoru na Zemlji?

O) Jason Donovan
C) Donald Blake
E) Sven Lindgren
T) Fabio Lanzoni



2. Kdo je v filmih ubil agenta Coulsona, ki ga sicer lahko gledamo v TV-seriji Agents of Shield?



I) Loki
G) se ne ve
O) Ultron
R) Baron Strucker

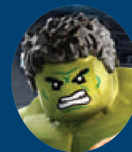
3. Katera entiteta je skupna točka Varuhov galaksije in filmov z Maščevalci?

H) Nick Fury
L) Dark Seid
E) Galactus
V) Thanos



4. Avengerji se neprestano borijo z organizacijo, ki je ime dobila po antično-mitološki kači. Kdo jo je po legendi ubil?

B) Romul
R) Gilgameš
I) Heraklej
S) Ahil

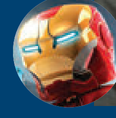


5. Iz česa je glavni kos opreme Steva Rogersa?

B) iz adamantija
L) iz vibranija
E) iz kromatrona
D) iz unobtanija

6. Quicksilver in Scarlet Witch sta izvorno mutanta-X. Kdo je njun fotr?

W) Magneto
E) Wolverine
E) Xavier
D) Collosus

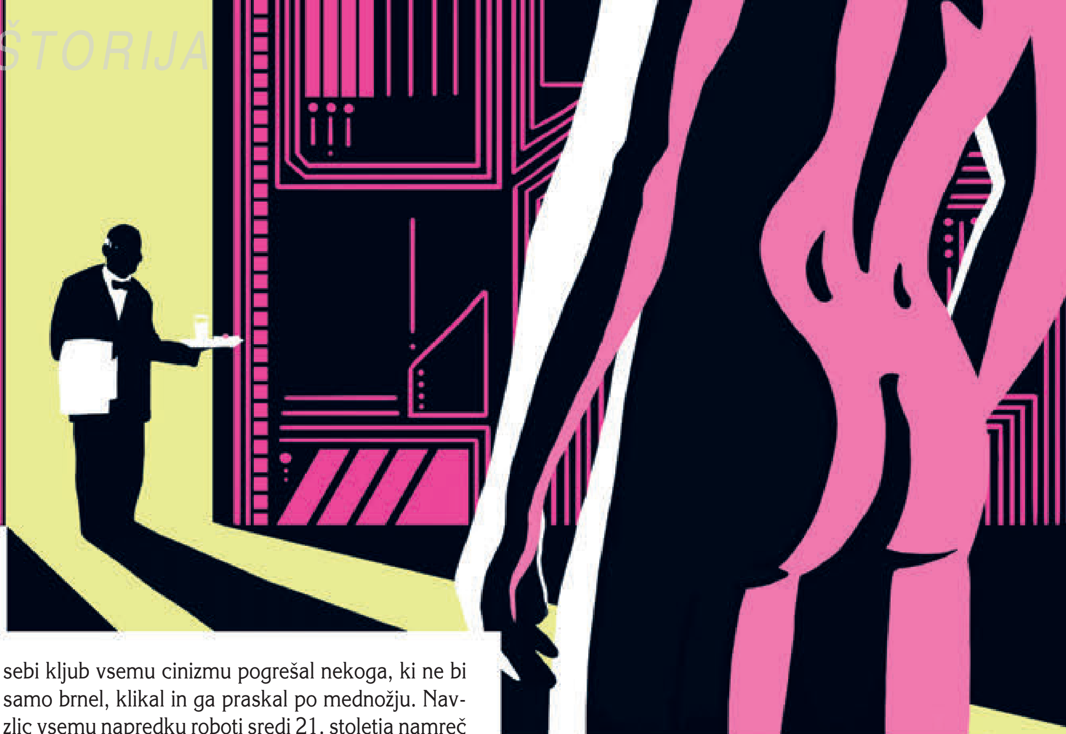


7. Legendarni Stan Lee si ni le izmislil najbolj poznanih Marvelovih likov, marveč …

Ž) jih je tudi narisal
A) je nastopil v vseh njihovih filmih
N) jih je poimenoval po svojih sinovih
R) je najboljši lik v igri Lego Avengers



Kriv je butler



Trevor je izdatno zazehal in se skozi visoko okno svoje vile zazrl v sivo jutro. V nebo, polno trebušastih oblakov, ki so pretili, da se bodo nabodli na vrhove redkih dreves okrog njegovega domovanja. Elitno predmestje Los Angelesa, v katerem je od nekdaj prebival, ni bilo več tako kot v njegovih mladih letih, dve desetletji pred prelomom tisočletja, ko je kot frfotavi dedič neizmernega naftarskega bogastva zajemal življenje z veliko žlico. Močni avtomobili, bleščeče zabave, beli prah, manekenke in postavni mladeniči (Trevor ni bil nikdar izbirčen), vikendi smučanja v švicarskih Alpah in safarijev pod Kilimandžarom, tedni križarjenja po Indijskem oceanu, pilotiranje lastnega vojaškega lovca z najete steze v Avianu ... Za Trevorja kot edinca ni bilo nič predrago.

Čeprav je besedo bohem celo enkrat slišal v prvem semestru na Cambridgu, od koder so ga kmalu zatem brcnili, ni niti slučajno vedel, kaj pomeni. A sleherni revni pesnik, ki se je imel za zavračalca družbenih norm, si je želel, da bi živel kot Trevor Riche. Bil je znan po vihravosti in neukrotljivosti. Morda zato, ker sta ga starša na vse kriplje razvajala; nemara bi se bil ob manj zlati žlici v ustih razvil v prijetnega, normalnega mladeniča, kot hrast trdnega moža in na stara leta v vzoren steber družbe. Mogoče. A usoda je odločila drugače.

“Kopalnica,” je šepnil. Pôd samodejne postelje se je dvignil in drseče premaknil Trevorjevo mladostno telo na udobno premično ležišče, ki ga je neslišno zapeljalo tja, kamor gre še cesar sam. Tam so ga prevzele številne samodejne robotske roke, obdane z umetno vzgojenim mesom in kožo, ki so delo opravile hitro, učinkovito in neboleče. Trevor je zadovoljno zamomljal, ko so ga počohale po hrbtu. “Tole res paše,” je pomislil in urno izdal ukaz: “Nadaljuj!” Dve roki sta se lotili masaže, medtem ko so ostale izpolnjevale običajne naloge trebljenja nohtov, umivanja zob, pranja telesa, čiščenja ušes in curkovitega odsmradovanja intimnih predelov. To je bil za Trevorja najlepši del dneva.

“Zadovoljeni, gospod?” Glas starega butlerja po imenu, hm, Butler je kot vedno zvenel uradno. Le če bi človek hotel, bi v njem razbral kanček hudomušnosti. Toda Butler, Trevorjev edini človeški služabnik, je bil preveč uglajen in starošolski, da bi si pred svojim gospodarjem privoščil kaj takega. Tako ali tako se v vili ni kaj dosti govorilo, zakaj Trevor je človeški glas čutil kot tujek v svoji zasebnosti. Trevor je potrdil z ostrim “Hrmphrgh.” Butlerja ni niti pogledal. Vedel je, da stoji pri vratih kot v črno odet kragulj, vedno pripravljen, da priskoči na pomoč, čeprav ta ob vseh sodobnih napravah v hiši sploh ni bila potrebna. Zakaj ga je sploh imel? Ah, ja, zaradi človeške družbe. Nekoč je Butler hudo zbolel (nič čudnega, bil je že kar v letih) in Trevor ga je pravzaprav kar pogrešal. V bistvu je globoko v sebi kljub vsemu cinizmu pogrešal nekoga, ki ne bi samo brnel, klikal in ga praskal po mednožju. Navzlic vsemu napredku roboti sredi 21. stoletja namreč niso bili ne pametni ne pristno človeškega videza. Prijateljev pa že dolgo ni imel več. Hm, v bistvu jih ni imel nikdar, kajti kakor hitro je zaprl pipico bogastva, v katerem so se kopali skupaj z njim, so izginili kot kafra.

Butler je imel dejansko eno samo nalogo: zjutraj Trevorju prinesti zdravila. Prav zdaj je v eni roki držal rožnato tabletko, v drugi pa kozarec bistre vode, zajete iz edine še čiste reke na svetu, ki jo je varovala vojska, tako dragocena in čislana je bila. (Trevor je nekoč slišal, da reki pravijo Soča in da izvira na jugu Avstrije v provinci, klicani Slowenien. Ampak take podrobnosti ga v resnici niso zanimale.)

“Daj,” je odrezano ukazal. Butler je nemudoma postregel s tabletko, še preden so mu roboti začeli oblačiti delodajalca. Trevor te važne naloge ni zaupal nobenemu kibernetičnemu pomočniku, zakaj njegova mladost je bila odvisna od rožnate tabletke, ki jo je zaužil vsako jutro. Pri osemdesetih je bil, zahvaljujoč sodobni tehnologiji, kirurgiji, presaditvenim tehnikam in farmaciji, videti kot tridesetletnik in počutil se je kot atlet. A vse to je imelo ceno: njegov organizem spričo vseh tujkov ni mogel brez amitaurina-Z. Kar je bila svojevrstna ironija, zakaj Trevor je neizmerno obogatel prav s to snovjo, pravico do katere je podedoval.

Njena bistvena sestavina je bila nafta. Ker je bilo nafte vedno manj, Trevorjeva korporacija pa je tako po zakonodaji kot s silo nadzorovala edine še plodne vrtine, so bogati, pomlajeni ljudje plačevali krepke vsote za amitaurin-Z. Trevorju tega ni bilo treba početi, a zdravilo je še vedno nujno potreboval. Kljub orjaškim vsotam za tehnologijo, ki bi omogočala obstoj brez njega. Upal je, da bodo njegovi dobro plačani znanstveniki odkrili nov način ohranjevanja mladosti, preden bo zmanjkalo nafte. Ta je namreč usihala in postala je draga kot žafran, zato se ljudje skorajda niso več vozili. Ob manjši učinkovitosti drugih virov so bili prisiljeni obrzdati energijske potrebe. Je pa še vedno poganjala velik del farmacevtske industrije kot osnova za zdravila. Med njimi za amitaurin-Z ...

Tabletka je Trevorju gladko kot vedno zdrsnila po grlu in roboti so nadaljevali z delom. Buter se je uglajeno priklonil in zdrsnil iz sobe. A tokrat se ni napotil k glasbenemu stolpu, da bi poiskal internetno postajo z Verdijevimi operami, ki jih je gospodar najraje poslušal. Sedel je na mehko posteljo, užil satenaste rjuhe, tako različne od njegovih platnenih, se zazrl v oblačno jutro in čakal.

Ko se je samodejno ležišče pripeljalo iz kopalnice, je na njem počivalo mrtvo Trevorjevo telo. Na obrazu je nosilo izraz poslednje nejevere, začudenja nad tem, kako ga je lahko smrt dohitela, ko pa jo je tako dolgo imel za norca. Trud pri butlerjevem lastnoročnem barvanju strupene tabletke se je očitno izplačal.

Sluga se je nasmehnil, vstal in, ne da bi pogledal Trevorja, stopil h komodi pri vratih. Iz spodnjega predala je vzel ključe avtomobila, s katerim se je Trevor rad zapeljal po mestu. Butler ni smel nikdar z njim, marveč je ostal sam, zaprt z inferiornimi tehnološkimi igračkami in omejenim dostopom do spleta. Tiho je zapustil spalnico, se brez naglice spustil po dvojih stopnicah in skozi notranja vrata stopil v temno garažo. S polnimi pljuči je zajel rahel vonj po izpušnih plinih in se zazrl v gospodarjev lamborghini diablo, enega redkih še preostalih na svetu.

Pomislil je – zakaj je pravzaprav storil zločin? Klobčič čustev, ki so se pletla v njem in pripeljala do dejanja, je bil podoben gordijskemu vozlu. Jutranji obred dajanja tabletke večne mladosti razvajenemu, poniževalnemu gospodarju, medtem ko je sam venel. Večno dolgočasje in občutek, da zapravlja življenje v tej gnili vili. Spremljanje neredov po svetu in poslušanje novic o padcih vlad ter rušenju držav spričo naftne krize, tisočerih mrtvih in nazadovanju v razvoju, za kar je bila v veliki meri odgovorna Trevorjeva korporacija. Vedno nov zbodljaj v mislih, ko mu je Trevor rekel 'Butler', čeprav je nekdaj imel svoje ime. In še pretresljivi zdravniški izvid, ki ni dopuščal dvoma. Življenje se mu je iztekalo in pomagala ne bi niti tabletka. Zdaj ne več. Kaj pa prej? Morda je bil sebičen. Zrak je bil, odkar se po cestah niso več valile kolone bencinarjev in dizlov, navsezadnje dosti čistejši. A navada je železna srajca. Želel si je vsaj enkrat voziti mogočen avtomobil, preden leže v grob. Le prek Trevorjevega trupla, kot mu je pred kratkim dejal gospodar? Prav ...

Diablo je zatulil kot ranjen bik in Adam, ki sedel v njem, se je počutil, kot bi zopet imel dvajset let. Kmalu bodo odkrili, da je Trevor mrtev, in pot do morilca ne bo dolga. “Kriv je butler”, bodo rekli. Posmejal se je in stisnil gumb na daljincu za odpiranje garažnih vrat. Celo medla svetloba oblačnega dneva, ki je preplavila prostor, je bila slepeča.

Sneti



NA TLEH JE KRTINA.
DA. KRTINA JE NA TLEH.

ZDAJ PA POGLEJ, KAJ SE ZGODI, ČE JO POHODIM.
TAKOLE, UH, UH!
KAJ? HMM... ŽE RAZUMEM!
ZDAJ ME JE SPRELETELO!

TVOJA POHODITEV KRTINE JE SPREMENILA POLOŽAJ TEŽIŠČA CELEGA PLANETA!
TAKO JE!
ZA TOČNO ENO TISOČINKO POLMERA PROTONA SE JE TEŽIŠČE ZEMLJE ZDAJLE PREMAKNILO BOLJ DOL!

OHOHO! PRAVKAR SEM SE SKRČIL NA TRETJINO, MOJA BUDILKA PA TEČE S TRIKRATNO HITROSTJO IN TO NAZAJ!!!
TIKTAK TIKTAK
PA RES!!!

TO JE NEIZPODBITNI DOKAZ OBSTOJA GRAVITACIJSKIH VALOV, KI JIH JE PREMIK ZEMLJINEGA TEŽIŠČA SPROŽIL!
P.B. 2016
TAKO JE!!!
JUHUHO!!!

OH, NE! MOJE ČREVESJE NE PRENESE VEČ TEH SILNIH PROSTORSKO-ČASOVNIH FLUKTUACIJ! MISLIM, DA SEM PRAVKAR DOBIL PEKOČE BLATO!
PFFFF
PFFFF
JAZ TUDI! OH, NE!

ZDAJ ŠE BOLJ JASNO RAZUMEM POPOLNOMA VSE, KAR SE JE ZGODILO TOČNO ENO DESETSEPTILIJONINKO SEKUNDE PO SAMEM TRENUTKU STVARSTVA VESOLJA, ŠTIRINAJST MILIJARD LET NAZAJ, JUHUHU!!!
JAZ TUDI! ZDAJ IMAM ŠE VEČ DOKAZOV, HURAA!!!
PFFFF
PFFFF
KONEC


Joker


Joker